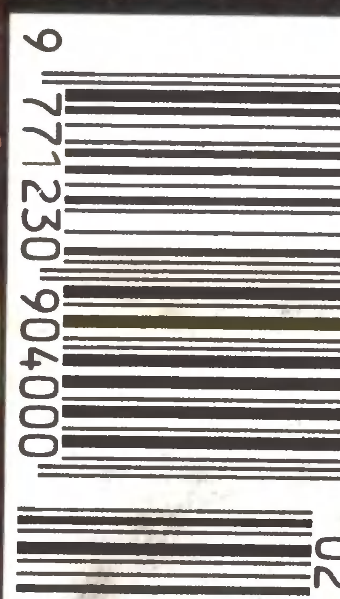
WYBIERZ GRĘ ROKU! WYGRAJ GEFORCE 256, SB LIVE, GŁOŚNIKI CREATIVE I 30 GIER!

PC GAMER

Gry Komputerowe

luty 2000 • cena 5.50 zł • index 324329 • issn 1230-9044

2/00



MESSIAH

RECENZJA

JEMU NIE MUSICIE ŚPIEWAĆ KOLĘD!



RECENZJE

Imperium Galactica 2 PL
Planescape: Torment PL
Interstate '82
Slave Zero
USAF

FINAL FANTASY VIII

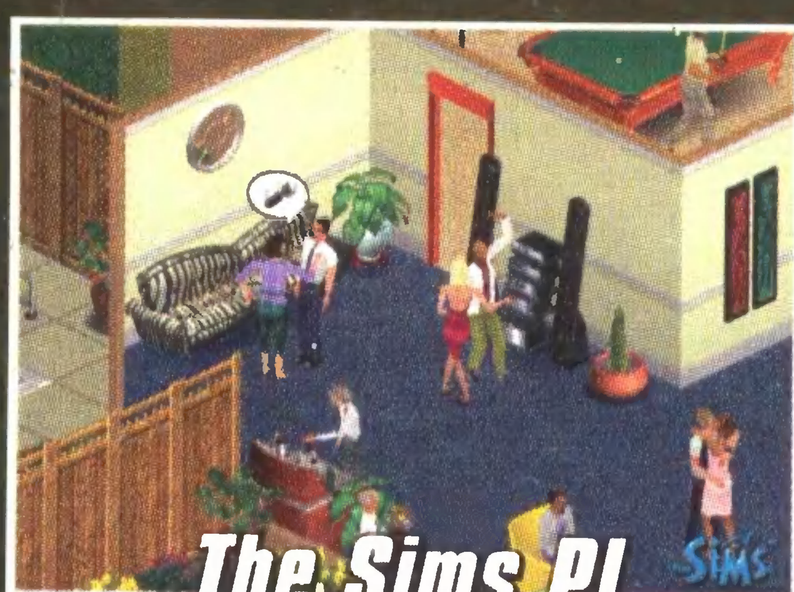
EKSKLUZYWNA RECENZJA

DO OŚMIU RAZY SZTUKA... I CO DALEJ?

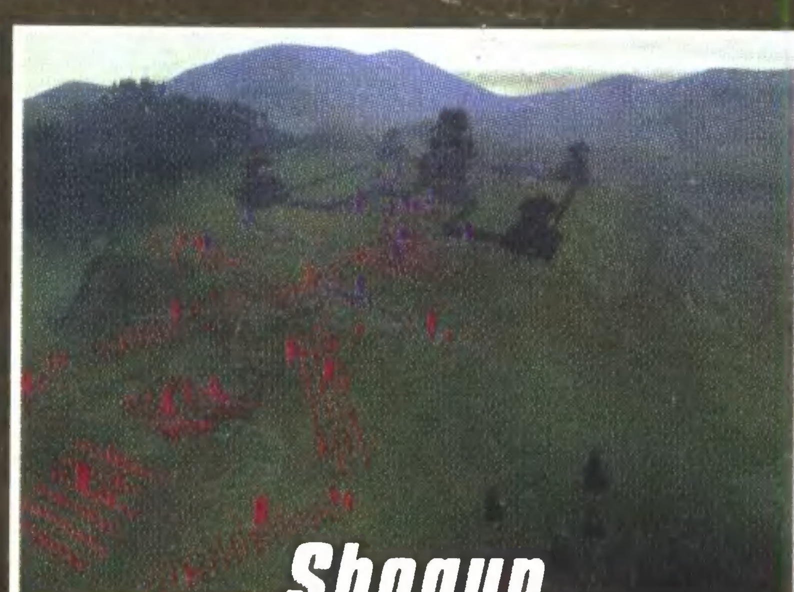
Zapowiedzi



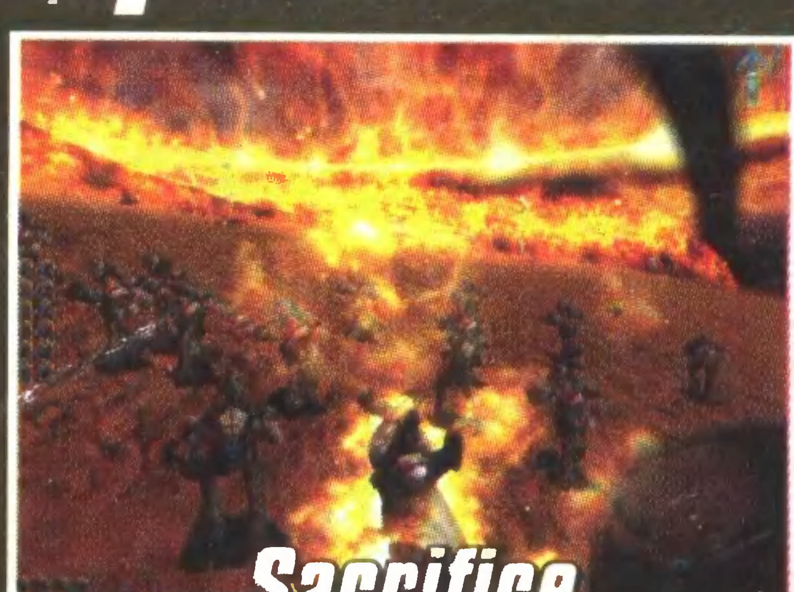
Republic



The Sims PL



Shogun



Sacrifice

OD REDAKCJI...

Zdążyliśmy się już do tego, że żyjemy w roku 2000 i choć nie sprawdziła się żadna z katastroficznych wizji związana z nastaniem tej daty i tak przyszło nam żyć w ciekawych czasach. Postęp jaki dokonuje się dosłownie na naszych oczach, może przyprawić o zawrót głowy: Internet, DVD, MP3 i inne nowinki ostatnich lat nikogo już nie dziwią i nie szokują.

Rok 2000 będący przedsionkiem nowego tysiąclecia przyniesie na pewno wiele nowinek. Zapewne wymusi na graczach (który to już raz) wymianę sprzętu na szybszy, bowiem najnowsze gierki szokują już wymaganiami, np. „Ultima IX" – PIII, 128 MB RAM. Obłęd?! A jeśli już jesteśmy przy „Ultimie IX", to w tym numerze nie zamieściliśmy recenzji tej fenomenalnej gry, gdyż przedwczesna premiera wersji przeznaczonej na rynek amerykański ujawniła masę błędów i niedociągnięć. Nie zmienia to jednak faktu, że gra jest wybitna, ale w recenzji te niedociągnięcia musielibyśmy wytknąć i pomniejszyć jej ocenę, wypaczając tym samym jej prawdziwą wartość. Te irytujące błędy programistów wynikające z pośpiechu lub niedopatrzenia da się jednak w miarę szybko usunąć i wersja europejska będzie od nich wolna. Dlatego jeśli czytaliście już gdzieś recenzję „Ultimy IX" i było ona niepochlebna, możecie być pewni, że dotyczyła ona gry, która nigdy nie pojawi się w legalnej dystrybucji w Polsce.

Odnośnie „Edycji CD Gier Komputerowych" pozwoliliśmy sobie na mały eksperyment polegający na dołączeniu do pisma oprócz płytki, poręcznej książeczki zawierającej poradnik do gry „Tomb Raider IV". Czy będzie to stały element naszego pisma, zależeć będzie oczywiście od Was drodzy Czytelnicy. I tym optymistycznym akcentem żegnamy się, do następnego spotkania.

REDAKCJA MIESIĘCZNIKA „GRY KOMPUTEROWE" OGŁASZA NABÓR NOWYCH RECENZENTÓW. WARUNKI: MIEJSCE ZAMIESZKANIA WARSZAWA I OKOLICE, TALENT, DOBRA ZNAJOMOŚĆ GIER NA PC. KONTAKT (0-22) 815-42- 20

PREVIEW GRAND PRIX 3

CZYTAJ STR. 22



The Sims PL



Pizza Syndicate PL



Patrick Lowe

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W LUTYM...



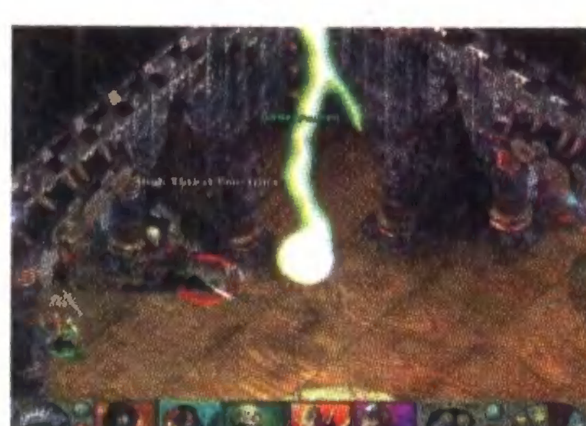
Final Fantasy VIII



Delta Force II



Messiah



Torment PL

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 2/2000 (67)
rok ósmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Michał Bakuliński (red. prowadzący)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzychoo)

WSPÓŁPRACA
Bartosz Nuckowski (Bartek),
Karol Klepacz (Reset),
Jacek Pietruszczak (Baron Jack),
Patryk Leszczyński (gRoovy),
Piotr Stasiak (Piotres),
oraz (Gruby)

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Magdalena Kotulska

ŁAMANIE
Computer Graphics Studio

DRUK
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
TOTAL PLAYSTATION
PSX FAN

NA CD



Witajcie! Instalujcie! Grajcie!!! Bawcie się!!! We „wnętrzu" naszego lutowego kompaktu po prostu nie znajdziecie kiepskich gier. Każdy z umieszczonych w tym miesiącu tytułów z pewnością spowoduje przyspieszone bicie serca u wielu z Was. Polecaną nowością jest przygotowany przez naszych Czytelników magazyn „NoName", w którym znajdziecie wiele ciekawych tekstów. Bawcie się dobrze! KRZYCHOO

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: — wymagania sprzętowe programu — to czy masz aktualną wersję Direct X — lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w poniedziałki i czwartki w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

FINAL FANTASY VIII

SQUARESOFT
PII266, 32MB RAM, WIN 95/98



Długo oczekiwana, ósma część jednej z najlepszych gier na świecie. Poprzedniczka zrobiła ogromną furorę zarówno wśród wielbicieli serii, jak i nowicjuszy. Mimo że nienawidziłem RPG, postanowiłem zagrać w „FF7". Grałem całymi dniami i nocami, zawaliłem szkołę, pracę... To działa jak narkotyk. Przyznam, że ktoś mnie namówił, by zmierzyć się z tym produktem. Niechętnie na to przystałem. Początkowo wcale mnie do niej nie ciągnęło, jednak z czasem „Final" całkowicie zawładnął moją duszą! Serię stworzoną przez Squaresoft charakteryzuje doskonała fabuła. Scenariusz spokojnie mógłby znaleźć zastosowanie w jakiejś poważnej i ambitnej produkcji filmowej. Cóż jednak wyróżnia ósmą część od pozostałych? Po pierwsze - postacie. Nie mają już karykaturalnych kształtów, ich wygląd jest bardziej stonowany, realistyczny. Dalej - dodano filmy w wysokiej rozdzielczości. Poprawiono również system sterowania i całą masę innych rzeczy. Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej szczegółów na temat gry, polecam przerzucenie kilkunastu stron i przeczytanie szczegółowej recenzji.





KLAWISZOLOGIA:

Klawisze kierunkowe - poruszanie postaci
X - rozmowa z postaciami lub klawisz potwierdzenia
W - opcja chodzenia (używaj razem z klawiszami kierunkowymi) lub anulowania
A - rozmowa
D - menu
Alt+F4 - wyjście z gry
Klawisze aktywne podczas walki:
X - potwierdzenie akcji
W - anulowanie ostatniej akcji
A - status Twojej drużyny
D - przełączanie postaci
Q - ekran wyboru celu

Czy pamiętasz noce spędzone nad Warcraft™ II ?

Na pewno! Takich gier się nie zapomina. Teraz, czekając na kolejną część Warcrafta™ proponujemy Ci wspaniałą grę, w której odnajdziesz wszystko to, co kochałeś w Wacraft™ II i jeszcze więcej. Nadszedł czas na...

TZAR
CIĘŻAR KORONY








niska cena
69
złotych



Twój ojciec był potężnym królem. Władał swym państwem ponad 50 lat. Doprowadził do scalenia ziem sąsiednich nacji, oraz do rozkwitu gospodarczego i militarnego. Królestwo było wielkie i potężne jak nigdy dotąd. Jednak za granicami państwa zaczęły się zbierać - znęcone bogactwem - siły Zła. Pewnego dnia stało się to co było nieuchronne. Przerażające hordy, wsparte najemnikami zaatakowały. Rozpoczęła się długa i krwawa wojna. W jednej z ostatnich bitew zginął król. Państwo pogrążyło się w chaosie i walkach wewnętrznych skutecznie podsycanych intrygami wroga.

Od śmierci ojca minęło już 20 lat. Ty jesteś jedynym prawowitym spadkobiercą tronu. Z garstką wiernych sojuszników ojca podejmujesz próbę ponownego scalenia królestwa. Twoim zadaniem będzie odkrycie źródła Zła, poznanie tajników władania poddanymi, oraz przywrócenie chwały królestwu. Nie zwlekaj, rozpocznij swoją drogę do tronu !

Imperium
Twoim zadaniem jest zbudowanie ogromnego imperium oraz oczywiście przetrwanie. Aby tego dokonać będziesz musiał zajmować się m.in. wydobywaniem surowców, produkowaniem wojska, budowaniem fortyfikacji oraz infrastruktury osad. W grze znajdują się trzy rasy (Europejczycy, Azjaci, Arabowie), z których każda charakteryzuje się unikalnymi jednostkami oraz budynkami.

Podbój Świata
Każda z ras ma 25 odmiennych jednostek. Gracz może grupować je w dowolne większe lub mniejsze formacje i wydawać im specjalne rozkazy. Do każdego zgrupowania wojsk może być przypisany unikalny skrót klawiszy, dzięki któremu można je szybko odnaleźć i wydać mu polecenie.

Potężni i przebiegli przeciwnicy
Dzięki zaawansowanej sztucznej inteligencji, zarówno jednostek jak i komputerowego przeciwnika, każda bitwa i wojna jest niezwykle pasjonująca i stanowi nie lada wyzwanie, nawet dla wytrawnych graczy.

Wybierz swoje przeznaczenie
Każdy gracz może wybrać kompletnie odmienne drogi budowania mocarstwa - „Drogę Religii", „Drogę Magii", „Drogę Chwały" oraz „Drogę Handlu i Wymiany". Po obraniu każdej z dróg gracz będzie miał do dyspozycji charakterystyczne tylko dla niej budynki, jednostki oraz zaklęcia.
To oczywiście nie wszystko. W grze znajdziesz również opcje handlu i dyplomacji, rozgrywki multi-player (z udziałem do 8 graczy przez Internet lub sieć LAN), edytor map, i wiele wiele więcej. Tzar ujmie Cię nie tylko wciągającą treścią i fabułą. Zostaniesz również zauroczony fantastyczną oprawą graficzną w wysokiej rozdzielczości (do 1074 x 798 w Hi-colorze) i pięknie animowanym światem i postaciami.

Pamiętaj, jeśli kochałeś Warcraft™ 2, pokochasz również Tzara !



Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości. Znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

GABRIEL KNIGHT 3

SIERRA
P233, 32MB RAM, WIN 95/98



Po trzech latach prac trzecia część przygód Gabriela Knighta trafia wreszcie do naszych rąk. Po rewolucyjnych wręcz zmianach prawie wszystko uległo przeobrażeniu. Środowisko gry przeniosło się całkowicie w trzeci wymiar, a giercman zamiast obserwować statyczne sceny może zamienić się w reżysera. Za pomocą kamery mam możliwość obserwowania akcji z dowolnej perspektywy. Niezmienna pozostaje jedynie wspaniała mroczna atmosfera i prawdziwie literacka fabuła, która zawsze cechowała tą serię.

THIEF 2

EIDOS
P200, 32MB RAM, WIN 95/98



Oto gigantyczne, 130 megabajtowe demo następcy jednej z najdoskonalszych gier „fpp dla intelektualistów". Jej idea w zasadzie się nie zmieniła. Nadal jesteśmy zaopatrzeni w łuk i zwiedzamy gotyckie zamki, muzeach, kościołach i cichcem kradniemy to, co nam zlecono zabrać. Polepszono i dopracowano inteligencję przeciwników, a co z tym związane, podniósł się także poziom trudności. Czas, który poświęcili programiści drugiej części „Thiefa" nie został więc zmarnowany. Świadczy o tym również grafika. Poprawiono efekty świetlne, dodano kolory, upiększono tekstury... Na cóż więc jeszcze czekasz!?

C&C: TIBERIAN SUN

WESTWOOD STUDIOS
P200, 32 MB RAM, WIN 95/98





Tego tytułu nie trzeba chyba nikomu przedstawiać! Według jednych - najlepsza strategia czasu rzeczywistego, według innych - wtórna, rozczarowująca, nudna... Jednak graczy wielbiących „Tiberian Sun" jest znacznie więcej. Jeśli jeszcze jej nie spróbowałeś, to czym prędzej napraw swój błąd! Sam zdecyduj do jakiej grupy graczy się przyłączyć. Ta decyzja odmieni Twoje giercownicze życie!

INTERESTATE '82

ACTIVISION
P200, 32MB RAM, WIN 95/98





Oto następca kultowej (według niektórych), a zdaniem innych szmirowatej gry, jaką była „Interstate'76". Pomysł niczym z filmu „Mad Max" - historia rozgrywa się w alternatywnych Stanach Zjednoczonych, gdzie nie widać końca kryzysu paliwowego, a prawowity rząd ugiął się pod naporem uzbrojonych gangów i postępującej anarchii. „Interstate'82" zawiera podobne klimaty, lecz zmienia się klimat epoki.

EARTH 2150

TOPWARE
PII300, 32MB RAM, WIN 95/98

Oto kolejny dowód na to, że Polacy potrafią zrobić świetną grę. Według wielu osób „Earth 2150" zarówno grafiką, sterowaniem, jak i grywalnością spokojnie góruje nad niewątpliwymi hitami, jak chociażby „Tiberian Sun". Niezaprzeczalnym atutem jest także to, że gra jest w całości po polsku. Dzięki temu „Earth" przypadnie do gustu wielu osobom, którym bariera językowa utrudniała granie w inne RTS'y. I na koniec uwaga techniczna: demo nie jest do końca dopracowane pod względem kompatybilności z różnymi komputerami i najlepsze rezultaty na większości pecetów przynosi uruchamianie jej w trybie Direct 3D. Ustawienie sterowników OpenGL często owocuje zawieszaniem się lub po prostu niemożnością rozruchu. Smakujcie więc to danie z ostrożnością.





SPEC OPS 2

ZOMBIE
PII233, 32MB RAM, WIN 95/98



Chciałbyś iść do wojska? Nie??? Pewnie! Kto by chciał... Ale może jednak ciągnie Cię do żołnierskiego stanu? Jeśli tak, to nie mogłeś znaleźć lepszej gry. „Spec Ops 2" przenosi Cię bowiem w sam środek morderczej walki, jakiej doświadczają będący na wojnie żołnierze. Jeśli podobały Ci się „Hidden & Dangerous" albo „Delta Force", spróbuj!

ERRATA OBLIVION

Na poprzedniej płycie „Gier Komputerowych" zamieściliśmy pełną wersję dodatku do „Quake 2" - „Oblivion". Aby poprawić jego działanie, konieczna jest wersja „Quake 2" co najmniej 3.12. Na kompakcie w katalogu patche znajdziecie poprawkę, która powoduje korekcję „Quake 2" do potrzebnej wersji. Pamiętajcie również, że dodatek musi być umieszczony w katalogu Quake2\Oblivion. Za zaistniałe problemy serdecznie przepraszamy Czytelników.

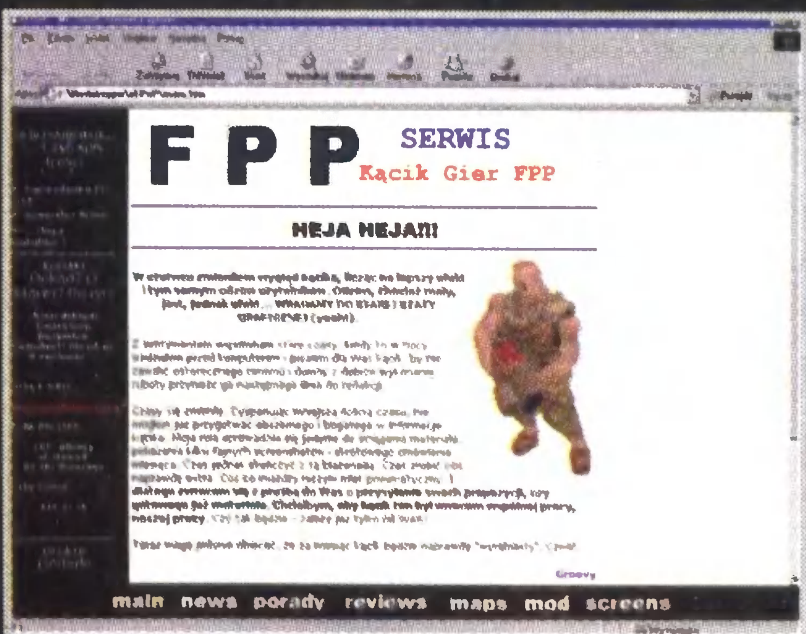
SWAT 3

SIERRA
PII233, 32MB RAM, WIN 95/98



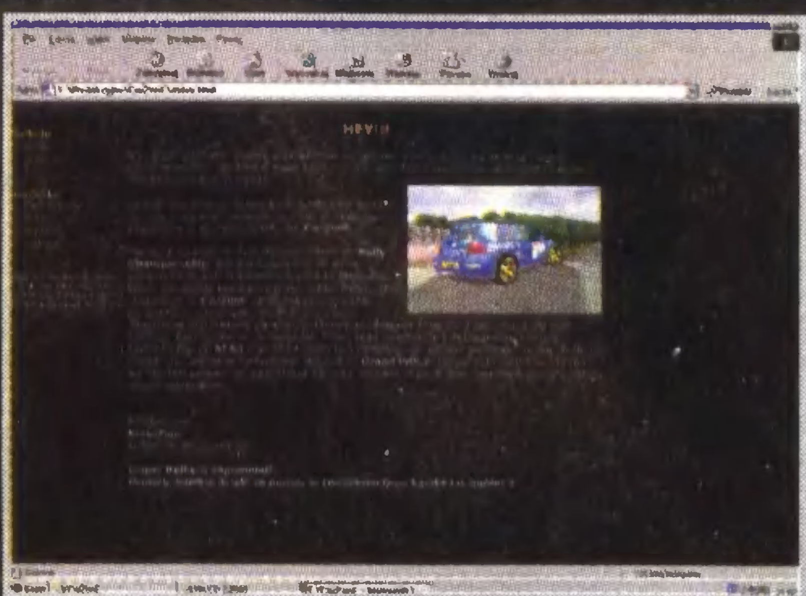
W tej produkcji wcielasz się w dowódcę oddziału antyterrorystycznego. Do wymagań gry, oprócz mocnego komputera, trzeba dorzucić jeszcze dużo własnej cierpliwości, precyzji i logicznego myślenia. To na Tobie spoczywa odpowiedzialność za życie wielu ludzi. „SWAT 3" charakteryzuje się świetnym klimatem i poczuciem napięcia, które towarzyszy Ci podczas każdej wykonywanej misji. Stałym punktem programu w produktach Sierry jest także doskonałe wykonanie gry, począwszy od strony programistycznej, na wspaniałej grafice i dźwięku skończywszy! Bardzo gorąco polecam.

eFPeP



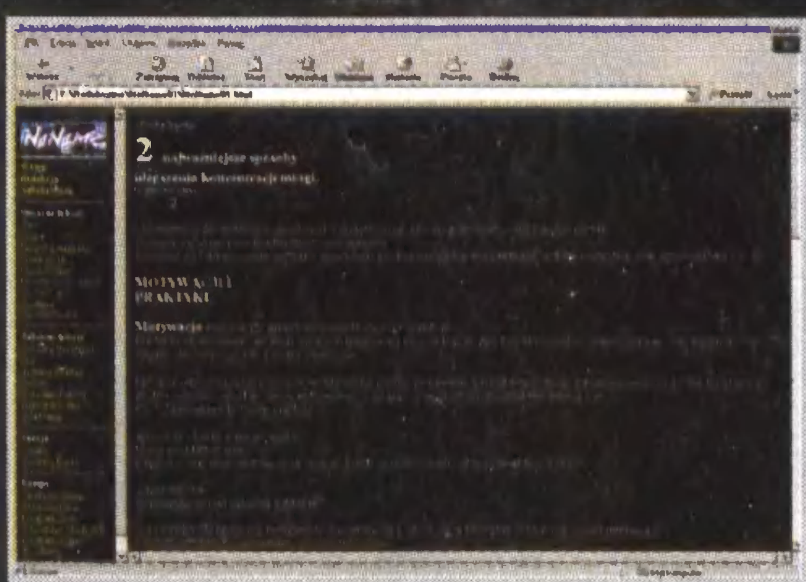
U Groovy'ego jak zwykle. Masa rozmaitych dodatków, patchy, map i wszelkiego innego ustrojstwa przydatnego do grania w FPP. Groovy obiecuje coś specjalnego za miesiąc.

CarZonE



Tym razem postawiłem na dodatki. Najwięcej edytorów możemy znaleźć do różnych części „Need For Speed". Począwszy od umożliwiających edycję desek rozdzielczych i karoseri, na trasach skończywszy. Wielu z pewnością przyda się konwerter samochodów z „NFS 3" do „NFS 4". Ponadto polecam patch do „Rally Championship", który znacznie poprawia realizm prowadzenia samochodu (nie oszukujmy się, mimo wielu zachwytów autentyzm w tej grze nie jest tak wysoki jak można by się spodziewać).

NoName



Oto magazyn opracowywany we współpracy z Naszymi Czytelnikami. Znajdziecie w nim mnóstwo różnej maści tekstów, zarówno śmiesznych, jak i poważnych. Dowiecie się m.in. jak być twardzielem, jak się efektywnie uczyć, co to jest scena komputerowa i wiele, wiele innych rzeczy. Mam nadzieję, że „NoName" wejdzie już na stałe do „repertuaru" naszego krążka.

PATCHE: Age Of Empires 2, NHL 2000, Quake 2, Theme Park World, Rally Championship, Spec Ops II, Tiberian Sun, Ultima IX
DRIVERY: Voodoo Banshee, GeForce 256, Inter 740, Millenium G400, Nvidia-Detonator, Permedia, Voodoo Rush, Voodoo 1, Voodoo 3
SHAREWARE: McAfee Virus Scan, Power DVD, Mirc 5.1, WinAmp 2.5, Icq 99a, Getright 4.11

NA TROPIE

Pierwsze spojrzenie na...

SACRIFICE

Odkrywamy grę, która sprawia, że „fundamentalistyczna wojna" ma bardziej „ludzki wymiar"...



Wybierz jedną ze stron i zamień przeciwnika w morze ognia.



Czyż to nie śliczne? A co będzie w wersji finalnej!

WSTĄPICIE NA OFIARNY OŁTARZ „SACRIFICE", GDYŻ...

- Technologia graficzna umożliwia prezentowanie zróżnicowanych krajobrazów.
- Technologia morfingu pozwala na kompletne niszczenie tych krajobrazów.
- Do dyspozycji mamy 60 typów bestii.
- Jest odpowiedzią na wszystkie nasze modlitwy.

PRODUCENT: SHINY | WYDAWCA: INTERPLAY | PREMIERA: WRZESIEŃ


Trzydziestometrowe bestie! Steven się kryje.


Prawdziwie intuicyjny interfejs. Mniam!





Shiny to firma zupełnie nieprzewidywalna. I to nam się w niej podoba. Czyż jakikolwiek inny producent w ostatnich latach brał się za tak wiele różnych gatunków, jak chłopcy z Kaliforni? Od „Earthworm Jima" do „MDK" i „Messiaha". Gotowi są przyłożyć rękę do każdego szalonego pomysłu, który ulęgnie się w ich kolektywnym umyśle.

A co tym razem? No cóż, teraz mamy do czynienia z próbą podbicia przez Shiny gatunku strategii czasu rzeczywistego. Wyobraźcie sobie grę, która łączy elementy „Populousa", „Megalomanii" firmy Sensible Software i starego klasyka ze Spectrum „Chaos" (oficjalnie najlepszej gry wszech czasów). Tło wydarzeń przedstawia się następująco. Wszechświatem rządzi ośmiu Bogów. Niestety, ponieważ są bezcieleśni, nie mogą bezpośrednio wpływać na losy świata. Dlatego też muszą działać za pośrednictwem Avatarów, których rolę tym razem pełnią Magowie. Są oni obdarzeni przez swych panów najprzeróżniejszymi mocami, ale najpierw muszą sprostać ich wyrnaganiom. A najlepszym sposobem przypodobania się Bogom nie są ciągłe modlitwy i życie w pokorze, ale zaciąganie niewinnych (a także winnych) osobników na ołtarz odpowiedniego Boga i złożenie z nich krwawej ofiary. Więcej ofiar oznacza uzyskanie silniejszych zaklęć, co z kolei prowadzi do większej ich liczby.

Od razu widać więc, że autorzy położyli nacisk na coś zupełnie innego niż w przypadku konkurencji. Zamiast znajomej sekwencji żmudnego konstruowania bazy i przygotowywania masowego natarcia, tutaj lepszą strategią wydaje się szybkie atakowanie przeciwnika. Chociaż często jest tak, że ci, którzy naprawdę żądni są władzy mogą zawlec na ołtarz swoich własnych poddanych. Subtelności tego systemu powinny przyczynić się do powstania prawdziwie złożonej i fascynującej gry. Najbardziej imponujące jest to, że autorzy wykorzystali technologię graficzną opracowaną dla „Messiaha". Umożliwia ona zaludnienie całego terenu ruchliwymi stworami poprzez dynamiczne manipulowanie liczbą wielokątów. Wysoka optymalizacja powinna wycisnąć wszystko z każdego systemu dzięki doskonałemu zarządzaniu zasobami pamięci. Dzięki temu rozwiązaniu posiadacze całkiem leciwych konfiguracji będą mogli się cieszyć nową gierą! Już teraz można zacząć pisać laurki.

Przy takich właśnie okazjach żałuję, że pisząc do tego działu muszę ograniczyć się do zaledwie tych kilkunastu zdań. Trudno... Chlip. Pobiję Naczelnego! **KIERON GILLEN**

„NAJLEPSZYM SPOSOBEM PRZYPODOBANIA SIĘ BOGOM JEST ZACIĄGANIE NIEWINNYCH OSOBINKÓW NA OŁTARZ I ZŁOŻENIE Z NICH KRWAWEJ OFIARY"

OFIARY I CZARY

Każdy z Panteonów Bogów oferuje inne rodzaje zaklęć. Na początku gry mamy dostęp do zaledwie jednego ołtarza, jednak przejmując ołtarze przeciwnika, możemy również na nich składać ofiary, tym razem innym Bogom. Oznacza to, że w miarę postępów w grze, mamy wybór pomiędzy wąską specjalizacją a masowym mordowaniem.


Najpotężniejsze zaklęcia potrafią wpływać destrukcyjnie na otoczenie. Pod koniec rozgrywki można więc oczekiwać, że świat zmieni się w ruiny - a wszystko to w czasie rzeczywistym.

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Shiny Entertainment

Pochodzenie: USA

Data założenia: 1993

Wielkość zespołu: Sześć osób pracujących na „Sacrifice"

Historia: Cudowne dziecko konsol, Dave Perry, opuszcza Virgin. Zakłada swoją własną firmę, która natychmiast zasłynęła z innowacyjnych i nieco dziwacznych gier. Shiny wymyśliło również karabin snajperski, który zadebiutował w „MDK".

Poprzednia Gra: „MDK", „Earthworm Jim", „Messiah".


Ten system daje nam pełną kontrolę nad grą.

Pierwsze spojrzenie na...

REPUBLIC: THE REVOLUTION

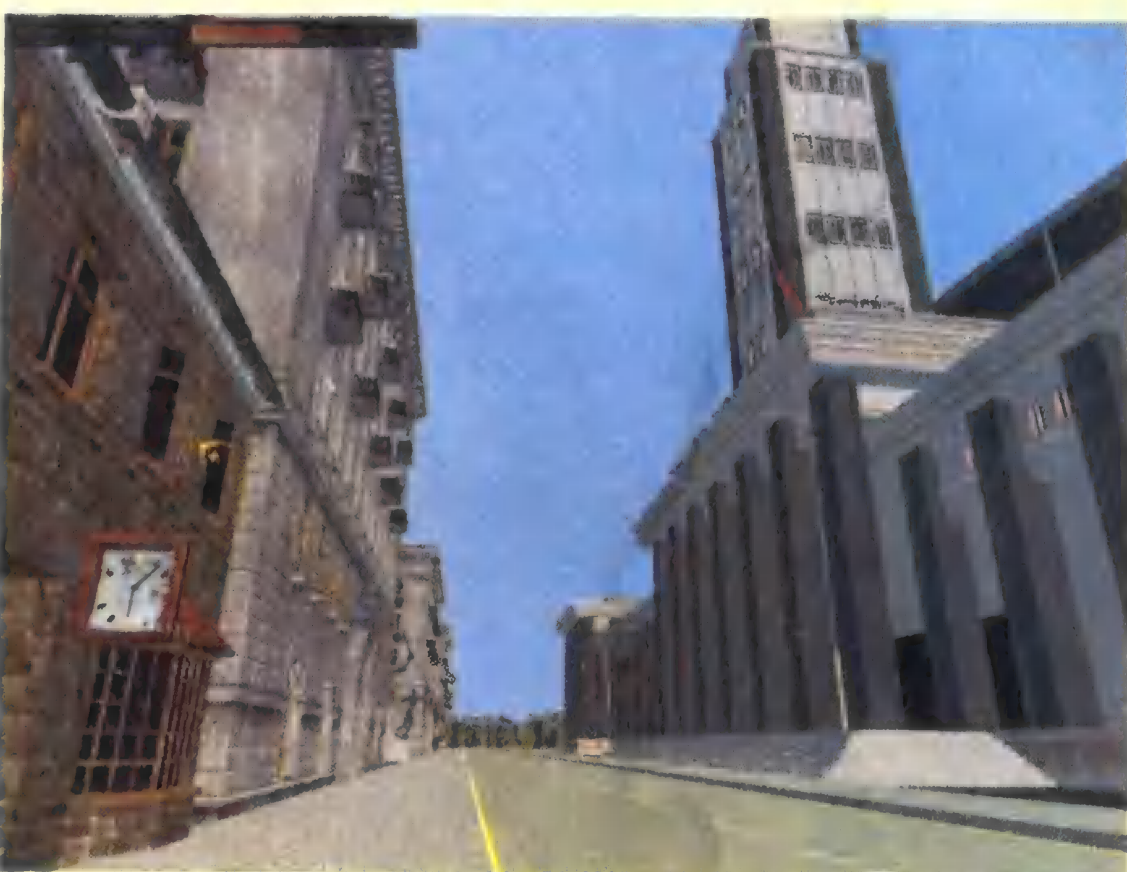
Elixir zamierza zrewolucjonizować branżę gier (czyżby kolejna Rewolucja Październikowa?) Niektóre idee nigdy nie umierają.



Engine graficzny jest naprawdę imponujący.



Każdy element gry (włączając w to pyłki kwiatów) jest osobno modelowany.



„REPUBLIC" TO REWOLUCJA, GDYŻ...

- Jest to strategia czasu rzeczywistego na prawdziwie epicką skalę.
- Engine graficzny potrafi w czasie rzeczywistym renderować nieograniczoną liczbę wielokątów.
- Autorem jest facet, który stworzył „Theme Park" i pracował przy „Black & White".
- Daje możliwość wykreowania alternatywnej historii.

PRODUCENT ELIXIR STUDIOS WYDAWCA: EIDOS PREMIERA: KONIEC 2000





Śliczne kwiatki i machiny masowej destrukcji.



Tak sławny jak Molyneaux? Jeszcze nie, ale wszyscy związani z grami komputerowymi już wkrótce będą wymawiali imię Demisa Hassabisa z takim samym szacunkiem, jak imię jego byłego szefa. Ten dzień nie jest tak odległy, gdyż zbliżająca się wielkimi krokami „Republic: The Revolution" wydaje się być jedną z najambitniejszych gier, jakie dane nam było oglądać. To prawda, że przyjdzie nam zaczekać jeszcze rok, ale napędzający „Republic" engine 3D, tak bardzo wyprzedza konkurencję, że trudno wyobrazić sobie, że mógłby zestarzeć się w ciągu marnych 365 dni.

Będący strategią czasu rzeczywistego na niespotykaną dotąd skalę, „Republic" istnieje obecnie jako engine graficzny, szereg przepięknie modelowanych postaci i supernowoczesne mechanizmy sztucznej inteligencji. Ale cóż to za engine. Nosi nazwę Totality i potrafi, jak twierdzą autorzy, renderować dowolną liczbę wielokątów w czasie rzeczywistym. Wielokątów do renderowania z pewnością nie zabraknie. A to dlatego, że na wszystkie budynki i postacie zaludniające, będące scenerią gry rosyjskie miasta, składają się ich miliony.

„Gracz wciela się w postać lidera frakcji, której celem jest odsunięcie od władzy urzędującego prezydenta Republiki. Mogliśmy zrealizować tę koncepcję na wiele różnych sposobów, ale postanowiliśmy wybrać najambitniejszy. Zdecydowaliśmy się na przedstawienie całego państwa w 3D i zaludnić je milionem ludzi, posiadających własne przekonania religijne, polityczne i etniczne."

Biorąc pod uwagę, że 16 innych frakcji dąży do tego samego celu, wyzwanie, jakie stawia przed graczem „Republic", wydaje się ogromne. Sam sposób prowadzenia gry będzie decydował o tym, którzy obywatele staną u boku gracza, a także, jakie środki będzie miał do dyspozycji i jakim stanie się przywódcą. „Republic" oferuje pięć sposobów prowadzenia rozgrywki - opierającą się na religii, biznesie, polityce, sile militarnej lub działaniach kryminalnych. Zaczynając grę w mieście w fikcyjnym państwie Novistrana (po rosyjsku „Nowe Państwo"), pierwszym zadaniem gracza jest stworzenie bazy politycznej i pozyskanie zwolenników. Początkowo kontroluje on poczynania jednej kluczowej postaci, ale pod koniec gry liczba ta wzrasta do kilkuset.

Rozwój w technologii sztucznej inteligencji, to klucz to sukcesu „Republic". Jak mówi Demis: „Pracowałem nad najbardziej skomplikowanymi symulacjami AI, jakie kiedykolwiek ujrzały światło dzienne... włączając w to „The Sims". W większości gier mamy do czynienia jedynie z kilkoma tysiącami postaci. Jednak aby obsłużyć milion, musieliśmy stworzyć zupełnie nowe techniki, których na próżno by szukać w podręcznikach."

Jednego możecie być pewni, że premiera „Revolution" będzie zapowiadać najprawdziwszą rewolucję!

MATTHEW PIERCE

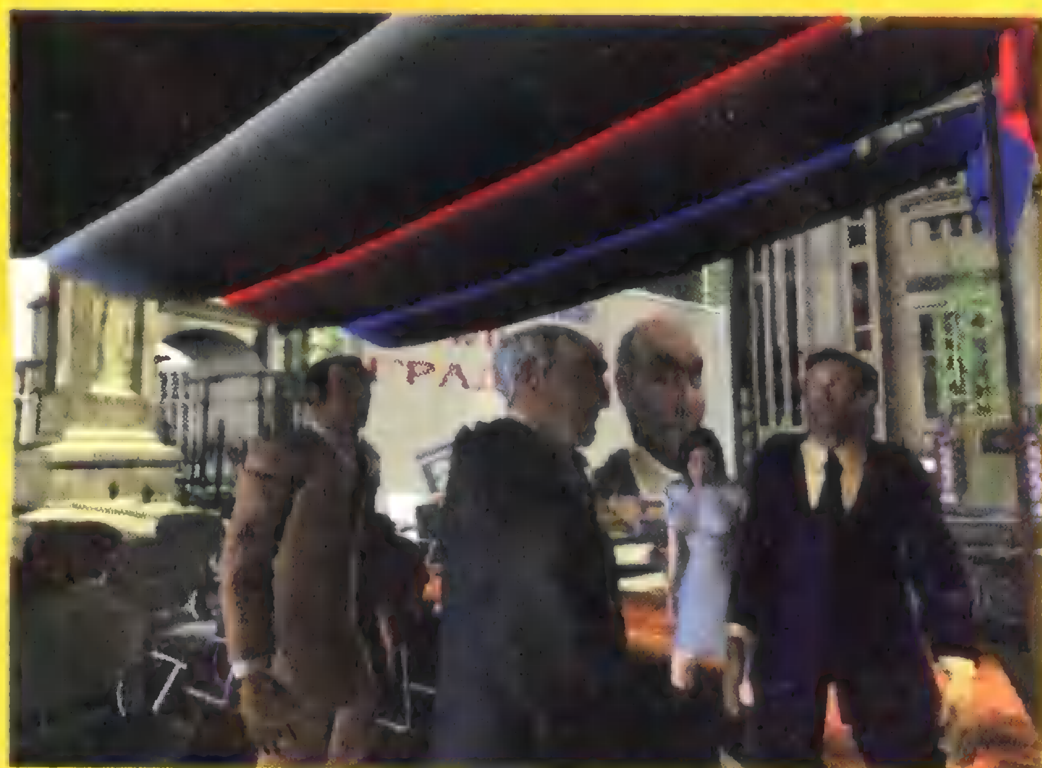
„MILION ŻYJĄCYCH LUDZI, POSIADAJĄCYCH WŁASNE PRZEKONANIA RELIGIJNE, POLITYCZNE I ETNICZNE"



Spójrzcie tylko na te płaskorzeźby. Po prostu piękne.

POLITYCZNE ZAGRYWKI

Oferowane przez grę tysiące możliwych działań i przedsięwzięć, obejmują między innymi: organizowanie wieców i wojskowych parad, kupowanie meczów piłkarskich lub podporządkowanie sobie prasy. W każdym przypadku konieczna jest współpraca właściwych ludzi. Na przykład w przypadku demonstracji przyda się dobry mówca i przywódca związkowy, a zapewnienie sobie poparcia szefa lokalnej policji sprawi, że władze nie będą się za bardzo wtrącać. Nad wszystkim mamy tak ogromną kontrolę, że możemy nawet określać liczbę uczestników demonstracji oraz poziom ich agresji. Jak mówi Demis: „Nie zależy nam na ekranach pełnych statystyk, ale niektórzy gracze się domagają tego. I szczerze mówiąc, możemy im to dać, gdyż i tak to posiadamy, tyle że w tle".



W czasie ważnych wydarzeń wstawki pozwolą się wszystkiemu przyjrzeć. Od nas zależy, czy wpłyniemy na ich ostateczny wynik.

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Elixir Studios

Pochodzenie: Wielka Brytania

Data założenia: 1998

Wielkość zespołu: 19 osób

Historia: „Republic" jest debiutem Elixira, ale dokonania poszczególnych członków zespołu są imponujące. Szef, Demis Hassabis, w wieku 16. lat współtworzył z Peterem Molyneux „Theme Park", a następnie został starszym programistą w Lionhead Studios, gdzie pracował nad „Black & White". Inni członkowie zespołu pracowali w takich firmach, jak Psygnosis, Ubisoft, Eidos, The Bitmap Brothers, BT Wireplay, a nawet NASA.

Poprzednia Gra: Brak

Pierwsze spojrzenie na...

GROUND CONTROL

Ach te szwedzkie gry. Czyż ich nie kochamy? No dobra, od czegoś trzeba zacząć.



Przeważają zaokrąglone – choć realistyczne – modele.











Większość żołnierzy z radością oddała się orgii zniszczenia.



ZAPRAGNIECIE KONTROLI NAD „GC", GDYŻ...

- Jest to nowa wariacja na temat RTS...
- ... dzięki czemu będzie bardziej przystępna dla nowicjuszy.
- Posiada engine graficzny, za który można dać się zabić.
- Mamy szansę wcielić się zarówno w dobrych, jak i złych facetów.

PRODUCENT: MASSIVE ENTERTAINMENT **WYDAWCA:** SIERRA **PREMIERA:** WIOSNA





„Ground Control" sprawia wrażenie godnej następczyni „Total Annihilation".

Działa przeciwlotnicze zatruwają życie pilotom.

Szwecja nie słynie z produkcji gier na PC (jeżeli oczywiście nie liczyć „Abba jedzie do Ikei"), kiedy więc nowopowstała firma zapowiada, że zamierza ubiegać się o koronę królowej RTS, warto się tym zainteresować.

Przyznajcie, że nie znajdziecie zbyt wielu argumentów przeciwko wspaniałościom „Command & Conquer" i jej podobnych. Jednym z nielicznych może być sugestia, że czas poświęcony konstruowaniu i opracowywaniu nowych jednostek można by lepiej wykorzystać zadając większe straty przeciwnikowi. Firma Massive doszła do wniosku, że takie działanie będzie najlepszą strategią. Postanowiła więc pójść tym tropem.

Akcja gry rozgrywa się oczywiście w przyszłości, jakieś 400 lat naprzód, bezwarunkowo w świecie po Trzeciej Wojnie. Resztki ludzkości podzieliły się na dwie polityczne frakcje – Korporację Crayven i Zakon Nowego Świtu. Obie organizacje rywalizują ze sobą w kolonizacji nowych światów, chcąc uciec ze zniszczonej wojną Ziemi i nagle sprawy przybierają interesujący obrót. Odkrycie obcej technologii stanowi dowód, że nie jesteśmy sami we Wszechświecie. Rozpoczyna się wyścig o zaprzęgnięcie nowej technologii do swoich potrzeb. Zazwyczaj w grach tego typu fabuła przestaje mieć jakiekolwiek znaczenie po końcowej partii intra, ale tym razem autorzy chcą uczynić z fabuły integralny element swojej produkcji. W miarę postępów w grze odkrywamy nowe informacje na temat nieznanej technologii, co powoduje zmiany taktyki, sojuszy, a nawet podstawowych celów rozgrywki. Na trzydzieści leveli połowę z nich spędzamy grając po stronie każdej ze stron, co zapewnia zróżnicowanie perspektywy, z której obserwujemy rozwój wydarzeń.

„MAJĄC MOŻLIWOŚĆ ROZEGRANIA KAMPANII NA DWA SPOSOBY, TWORZYMY PRAWDZIWIE EPICKĄ FABUŁĘ"

Najważniejszym kontrastem pomiędzy „Ground Control" i każdą inną grą RTS jest porzucenie aspektów zarządzania. Zamiast budowania oddziałów i sprzętu w trakcie gry, po prostu wybieramy je na początku każdego levelu. W ten sposób możemy skoncentrować się na walce. Trzeba przypomnieć, że wymaga ona tworzenia bardziej szczegółowych planów bitew i wymyślania coraz to podstępniejszych zagrywek taktycznych.

Warty wspomnienia jest również engine graficzny, którzy autorzy opracowywali od zera. Praca nad nim zajęła dwa lata i dzięki niemu w „Ground Control" nie ma prawie wcale „sztywnego" kodu. W zamian niemalże wszystko ma formę skryptów. Od szybkości pocisków wystrzeliwanych z broni po wielkość chmury dymu z rozbitego czołgu – całość jest kontrolowana przez precyzyjny model fizyczny. Engine umożliwia również oglądanie gry z dowolnego kąta. Kamera porusza się w sposób spotykany jedynie w strzelankach FPP. Przy pomocy myszki i kursorów możemy błyskawicznie przesunąć ją w inne miejsce. Dostępna jest również funkcja zoom, która jeszcze bardziej poszerza możliwości przyglądania się rozgrywce. Żołnierz oglądany z góry może składać się z zaledwie trzech wielokątów, ale w miarę przybliżania kamery, płynnie wzrasta poziom szczegółowości, aż w końcu stajemy twarzą w twarz z czymś, co przypomina skina z „Quake'a III". W takim przybliżeniu możemy przypatrywać się unoszącemu się z lufy dymowi lub tryskającej z odstrzelonej kończyny krwi. Taka szczegółowość połączona z ruchomą kamerą, winduje grafikę gry na poziom spotykany dotąd jedynie we wstawkach filmowych. **JOHN WALKER**

ŁUBUDU!

Kiedy w 1997 roku powstawał zespół Massive, jego członkowie ogłosili manifest, w którym czytamy: „Eksplozje w naszych grach muszą być maksymalnie imponujące". W przeciwieństwie do znanych nam polityków, firma pozostała wierna tej dewizie, posuwając się nawet do napisania specjalnych skryptów określających objętość i rozmiary chmur po każdym wybuchu. Realistyczny model fizyczny gwarantuje, że każdej eksplozji towarzyszy odpowiednia ilość dymu i ognia, która zaspokoi najbardziej szalonego piromana.



Nawet nie zdawaliśmy sobie sprawy, że eksplozje wymagają tak skomplikowanych obliczeń. Na nowo ożywają nasze anarchistyczne ciągoty. Strażacy już powinni się niepokoić.

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Massive

Pochodzenie: Szwecja

Data założenia: 1997

Wielkość zespołu: 20 osób

Osiągnięcia: Massive powstał z inicjatywy grupy absolwentów uniwersytetu Renneby w Szwecji i jest teraz największym producentem gier w tym kraju.

Poprzednia Gra: Brak



Grafika jest naprawdę zachwycająca.

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

Zimą 2000 najprawdopodobniej powstanie druga odsłona przesławnej „Ultima Online". Po dziesiątkach miesięcy ciężkiej eksploatacji, Britania wymaga solidnego remontu.

Polskim dystrybutorem firmy Cryo został CD-Projekt, który obiecuje, że w roku 2000 ceny gier dystrybuowanych przez tę firmę utrzymane zostaną poniżej 100 zł. W najbliższych planach chłopaki mają wydanie gry „Ring" (6 płyt CD!) za niecałe 50 zł!

Na stronie http://chimera.bungie.com można za zupełną darmochę ściągnąć dodatek do naszego ukochanego „Mysta 2". Pamiętajcie jednak wcześniej o jego spaczowaniu do wersji 1.3! Odpowiedni programik znajdziecie w pobliżu!

„Majesty" - tak właśnie będzie się nazywała nowa gra Hasbro, która ma być połączeniem „Kingdoms" i „Age of Wonder". Klasyka w RTS-ie?

Najnowsza część rolplejowej sagi o nazwie „Wizardry" zostanie poddana dość bolesnej operacji. Po prostu nasi czarodziciele tym razem nawiedzą nas w pełnym 3D!

Na to nie trzeba było zbyt długo czekać. Niebawem zobaczymy platformówkę wręcz napakowaną akcją, a jej tytuł wyjaśnia wszystko - „Toy Story 2".

Nawet Wellsowi nie przepuszczą! W oparciu o jedno z jego najsłynniejszych dzieł powstanie „The Time Machine".

■ WYDAWCA **EIDOS** ■ PRODUCENT **HOTHOUSE** ■ PREMIERA **SIERPIEŃ**

GANGSTERS 2





Czy nadal będą to prawdziwi gangsterzy? Zobaczymy...

Pamiętacie jeszcze naszą ukochaną, bandycko-napadalską gierę? Jasne, to właśnie gostkowie z Hothouse po osłodzeniu kilku ostatnich miesięcy sokiem z pomarańczy na karaibskich wyspach (w końcu zarobili nieco kasy na „Abomination"), przystąpili wreszcie do pracy. Jej efektem jest zupełnie nowe podejście do tematu. Pierwszą, jakże rewolucyjną zmianą jest wprowadzenie płynnego, nocno-dziennego trybu życia. Będzie to miało ogromny wpływ na nasze poczynania (że nie wspomnę o efektach działania zasłony mroku). Do tego dojdą zupełnie nowe postaci i umiejętności (rodem z prawdziwego Alcatraz), z kilkoma nowatorskimi możliwościami „uspokojenia" przeciwników. „Gangsters 2" może stać się prawdziwym hitem dla spragnionych męskiej rozrywki fanów. ■



■ WYDAWCA **PSYGNOSIS** ■ PREMIERA **I KWARTAŁ**

HIRED GUNS



Czterech gości z przedziwnej, futurystycznej brygady najemników, nowoczesny engine i zakręcona akcja. To musi być „Hired Guns"!

Taaak, nawet nie wspomnę ile to czasu minęło od chwili, gdy jako zupełny żółtodziób pogrywałem na wspaniałej Amisi w pierwszego prawdziwego „shootera 3D" - na tej platformie, rzecz jasna. Mając pod swymi rozkazami bandę arcyfuturystycznych łotrów musieliśmy przedzierać się przez tony napakowanych akcją leveli. Teraz będzie podobnie, ale produkt znacznie odmłodzono i dodano mu supernowoczesny engine. Wielkim atutem gry będzie zupełnie nowe zaprezentowanie modelu prowadzenia całej grupy. Nie dość, że będziemy mogli się przełączać między naszymi gierojami, to jeszcze dysponować będziemy podglądem sytuacji u naszych „sąsiadów", przez co łatwiej zapanujemy nad ekipą. Atutem gierki ma być jej wielki realizm i starannie ulepione levele. ■





■ WYDAWCA **NIEZNANY** ■ PRODUCENT **CHRIS ROBERTS** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

FREELANCER

Chris Roberts - pamiętacie jeszcze to nazwisko? Taaak... żaden fan „Wing Commandera", który nie obejrzał listy płac co najmniej dwukrotnie, nie może tego nie pamiętać. Dość powiedzieć, że Chris wraca na wielką arenę w wielkim stylu.

Tak przynajmniej możemy sądzić,



po tym, co zdołano nam pokazać do tej pory. Najnowsza gra genialnego samotnika ukaże się pod koniec roku i nosić będzie tytuł „Freelancer". Jeśli znacie poprzednie dokonania tego gieroja, to zapewne możecie się domyślać, co będzie tematem wiodącym tej gry - walka i handel, czyli skrzyżowanie symulatora kosmicznego statku bojowego z piękną ideą „Privateera". Taki cudowny misz-masz powinien przyciągnąć do ekranów setki weteranów kosmicznych batalii. Ba, na tym nie koniec. Fani leciwego już „Elite" powinni po prostu złożyć wielkie dowody uznania Chrisowi, bowiem niedługo, dzięki jego grze ziści się marzenie milionów fanów



dzieła Brabena - powstanie wielki serwer pełniący rolę galaktyki dla złaknionych trybu multi-player. Brzmi to po prostu nieprawdopodobnie. Wszystko wskazuje jednak na to, że „Freelancer" może stać się dla nas tym, czym dla fanów RPG była „Ultima Online". Nie możemy się doczekać!!! ■

NEED FOR SPEED 5

Po raz piąty zamierzają wziąć ten zakręt i tylko Bóg wie, czy im się to uda. Tym razem panowie z EA postawili na prawdziwy profesjonalizm i tzw. markę. Będzie to prawdziwie wymiatająca maszyna, czyli Porsche. Informuje o tym nawet sam tytuł, który obok klasycznego N4S nosi dumne miano Porsche Unleashed. Tym razem jednak oprócz „spokojnego" pokonywania zakrętów i „zabawy w kotka i myszkę" z policją, spróbujemy także wykreować nasz wizerunek w bardziej trwały sposób. Posłuży temu opcja prowadzenia kariery, w czasie której będziemy mogli rasować naszą brykę, naprawiać ją, wymieniać na najnowsze modele, zarabiać gotówkę, etc. Oczywiście nadal pozostał stary tryb „wymiatania", w którym policja, inni kierowcy i wszędobylska konkurencja za wszelką cenę będą próbowali „umilić" nam życie. W grze obejrzeć będziemy mogli ponad 80 modeli wozów firmy Porsche, prujących przez pięć kontynentów. Nie zapomniano także o wsparciu dla trybu multi-player. Wrrrmmm!

■ PRODUCENT **FIRAXIS** ■ PREMIERA **MARZEC**

ANTIETAM

Sid rusza na wojnę po raz kolejny! Podobno wylądował w okolicach Antietam.

Jedna z najkrwawszych bitew w historii USA znalazła wreszcie swe multimedialne odniesienie. Już nazwa jest wskazówką, że udamy się w pobliże małego miasteczka w stanie Maryland, gdzie 90 tysięcy ludzi w ciągu jednego dnia wykopało groby dla swoich kolegów. W roku 1862, gdy wojna secesyjna powoli wkraczała w decydującą fazę, bój pod Antietam spowodował, że nawet najkrwawsi z generałów musieli przejrzeć na oczy. Meier wykorzystują ulepszony engine od doskonale znanego nam „Sid Meier's Gettysburg!" powraca do upalnej pięciolatki i daje szansę stanięcia po jednej ze stron. Znacznie ulepszono artylerię występującą w grze i powiększono ilość poziomów bojowych, jakie mogą osiągnąć nasze oddziały. Zwiększono także wpływ terenu na wynik walki. Sid, czekamy na Ciebie! ■



GRY NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki, na to, aby stać się hitami.

Rallymasters	Infogrames	Luty
Thief 2	Eidos	Marzec
Evolva	Virgin/Interplay	Marzec
Dark Reign 2	Activision	Marzec
Devil Inside	Cryo	Marzec
Star Wars: Force Commander	Activision	Marzec
Need For Speed: Motor City	EA	I Kwartał
Diablo 2	Blizzard	I Kwartał
MDK2	Interplay	Kwiecień
Carmageddon TDR 2000	SCI	Maj
Hitman	Eidos	Czerwiec
Starship Troopers	Hasbro	II Kwartał
Team Fortress 2	Sierra	II Kwartał
Duke Nukem Forever	GT	II Kwartał
Colin McRae Rally 2	Codemasters	II Kwartał
Crusaders Of Might & Magic	3DO	II Kwartał
Gangsters 2	Eidos	Sierpień
Unreal 2	GT	IV Kwartał

WIELKI PLEBISCYT

WYBIERZ SWOJĄ GRĘ ROKU 1999

Już po raz czwarty redakcja miesięcznika **„Gry Komputerowe"** wybiera najlepsze produkty minionych dwunastu miesięcy. Tytuł **GRA ROKU** przyznany zostanie w trzech kategoriach: Nagroda Redakcji, Nagroda Graczy, Nagroda Internautów.
Tym razem również i Wy, Drodzy Czytelnicy, macie unikalną możliwość zagłosowania i wyboru swej ulubionej, najlepszej, najciekawszej gry 1999 roku. Napiszcie na kartce pocztowej tytuł Waszego faworyta, na którego oddajecie głos. Doklejcie zamieszczony poniżej kupon i jak najszybciej wyślijcie na nasz adres:
„Gry Komputerowe", ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa, z dopiskiem NAGRODA GRACZY. Pamiętajcie też o podaniu swego adresu, jeśli chcecie wziąć udział w losowaniu nagród. Aby zagłosować na Nagrodę Internautów, zajrzyjcie na strony największego polskiego internetowego serwisu o grach – **www.valhalla.com.pl**
Śpieszcie się! Głosowanie trwa do 20 lutego, a do wygrania jest wiele cennych nagród.

KUPON
GRA ROKU 1999

NAGRODY:

— karta graficzna
3D Blaster GeForce 256 Annihilator
— karta dźwiękowa
Sound Blaster Live! Player 1024
— głośniki
FourPointSurround FPS 1000



30 największych hitów ufundowanych przez rodzimych dystrybutorów. Wśród nich znajdują się między innymi gry: „FIFA 2000", „NBA Live 2000", „C&C: Tiberian Sun", „Mortyr" „Dungeon Keeper 2 PL", „Theme Park World PL", „Earth 2150", „Rally Championship PL", „Gorky 17", „Septerra Core", „Panzer General 3D", „Prince of Persia 3D", „Codename Eagle", „Formula 1'99", „Nocturne", „Tomb Raider: The Last Revelation", „Revenant", „Wargasm", „Rollcage", „Machines", „Kroniki Czarnego Księżyca", „Atlantis 2".

10 rocznych prenumerat „Gier Komputerowych".

Głosujcie! Taka okazja może się nie powtórzyć! Ogłoszenie wyników i listę nagrodzonych opublikujemy w numerze kwietniowym oraz na stronach serwisu www.valhalla.com.pl

NOMINACJE

Oto nasze propozycje — nominacje, które możecie potraktować jako wskazówkę. Oto 22 gry, które otrzymały w recenzjach najwyższe noty. W minionym roku spędziliśmy nad nimi najwięcej czasu. I wcale tego nie żałujemy!

„Aliens vs. Predator"
„Driver"
„Hidden & Dangerous"
„Dungeon Keeper 2 PL"
„Heroes Of Might & Magic 3 PL"
„Need For Speed 4: Road Challenge"
„Championship Manager 3"
„System Shock 2"
„Rally Championship PL"
„Drakan"
„GTA2"
„Homeworld"
„Unreal Tournament"
„Indiana Jones & The Infernal Machine"
„Quake 3: Arena"
„Age Of Empires 2"
„Baldur's Gate PL"
„SWAT 3"
„Earth 2150"
„Half-Life: Opposing Force"
„Tomb Raider: The Last Revelation"
„C&C: Tiberian Sun"

GŁÓWNY SPONSOR:



PARTNERZY AKCJI:

CDPROJEKT















GRAND PRIX 3

GEOFF CRAMMOND

Jest to chyba najdłużej wyczekiwana symulacja Formuły 1 w historii gier wyścigowych na PC. W udzielonym nam, jako jedynej gazecie, wywiadzie, legendarny Geoff Crammond rzuca nieco światła na przebieg prac nad „Grand Prix 3".

ROZMAWIALI: TREVOR WITT I MATTHEW PIERCE

Producenci gier to zabawni ludzie. Niektórym nie zamykają się usta (w szczególności Amerykanom), podczas gdy inni całkowicie unikają rozgłosu. Geoff Crammond - mózg stojący za serią „F1 Grand Prix" - należy do tej drugiej grupy, ale nie ulega wątpliwości, że jest jednym z najzdolniejszych twórców gier. Trudno opisać ile zachodu wymagało uzyskanie audiencji u Geoffa, ale oto - w pierwszym na świecie wywiadzie prasowym- chodząca legenda postanowiła opowiedzieć nam o swoim najnowszym dziecku, zbliżającej się wielkimi krokami „Grand Prix 3".

GK: Czy była potrzebna przerwa pomiędzy „GP2" i „GP3"? Czy przystąpiliście do pracy nad „GP3" od razu, czy też postanowiliście zrobić sobie dłuższą przerwę?

Geoff: Po skończeniu „GP2" poszliśmy na zasłużony trzymiesięczny urlop. A potem zaczęliśmy myśleć i planować „GP3".

GK: Jakie masz zdanie na temat wielu symulacji Formuły 1, które pojawiły się w ostatnim czasie?

Geoff: Nie lubię komentować cudzych gier.

GK: Czy uważasz, że któraś z nich zbliżyła się do „GP2"? A może to dopiero „GP3" będzie pierwszą, która okaże się lepsza?

Geoff: W „GP2" zawarliśmy wszystko, co było możliwe w tamtych czasach. W „GP3" uwzględniliśmy wszystko, co tylko możliwe w czasach obecnych.

GK: A co sądzisz o sytuacji, kiedy to więcej iż jeden wydawca/producent wypuszcza gry posiadające oficjalne licencje Formuły 1?

Geoff: Nie miało to żadnego wpływu na opra-



cowywanie „GP3". Bez względu na to, co robią inni producenci, naszym zamiarem jest stworzenie najlepszej symulacji Formuły 1 na świecie. To samo byłoby naszym celem bez względu na to, czy jako jedyni mielibyśmy licencję, czy też gdyby było ich dwadzieścia.

GK: Dlaczego zdecydowaliście się wykorzystać dane z roku 1998, a nie z roku 1999?

Geoff: Stworzenie dokładnej symulacji wymaga dużego wkładu pracy związanej z danym sezonem. Przystosowanie „GP3" do sezonu 1999 zmusiłoby nas do przesunięcia daty premiery, a to rozczarowałoby wielu ludzi. Przyjdzie czas na przygotowanie pełnego sezonu '99.

GK: Czy engine 3D „GP3" stanowi rozwinięcie technologii „GP2", czy też stworzyliście coś zupełnie nowego?

Geoff: Jest w przeważającej części nowy.

GK: Jak pojawienie się akceleratorów 3D zmieniło Wasze podejście do projektu?

Geoff: Nie była to zmiana fundamentalna, poza tym, że musimy uwzględnić ich obsługę, co zajmuje sporo czasu.



GK: Jakie nowinki techniczne wprowadzone w wyścigach Formuły 1 znalazły się w „Grand Prix 3"?

Geoff: Chcemy dotrzymać kroku zmianom w Formule 1. Najbardziej rzucająca się w oczy różnica to zmiana kształtu bolidów. Obecnie wszystkie mają wyższy profil, lepiej osłaniają głowę kierowcy i stały się węższe. Pojemność silników zmniejszyła się z 3,5 do 3 litrów, chociaż zwiększyły się za to obroty. Wprowadzenie opon z bieżnikiem zmieniło także właściwości trakcyjne samo-



WSZYSTKO, CO CHCIELIBYŚCIE WIEDZIEĆ NA TEMAT F1 „GRAND PRIX 3"

Początkowa lakoniczna informacja oraz krótkie wzmianki na temat „Grand Prix 3" niewiele zdradziły na temat gry. A może ona stać się najlepszą symulacją Formuły 1 w dziejach. Cały projekt otoczony jest taką tajemnicą, że znane są jedynie nieliczne fakty. O grze dużo mówiło się na ostatnich targach ECTS, ale autorzy pokazali zaledwie jeden tor (Monaco) i to w trybie software'owym. Mimo to i tak „GP 3" wyglądała oszałamiająco. Oto, co na dzień dzisiejszy wiemy na temat „GP3". Możecie być pewni, że jak tylko pojawią się nowe informacje, nie omieszkamy wam ich przedstawić.

■ Gra jest tworzona na podstawie oficjalnej licencji władz Formuły 1.

■ Zawierać będzie informacje na temat zespołów, kierowców, torów i wyścigów w sezonie 1998.

■ Będziemy mogli uczestniczyć w krótkich wyścigach, wyścigach nie objętych cyklem Grand Prix oraz w rywalizacji o mistrzostwo świata.

■ Przeróbce uległ system menu, dzięki czemu łatwiej uzyskamy dostęp do wszystkich aspektów gry, włączając w to opcje szybkich wyścigów.

■ Do dyspozycji dostaniemy osiem systemów wspomagających: automatyczne hamowanie, automatyczną zmianę biegów, automatyczne wychodzenie z bączka, opcję niezniszczalnego samochodu, system idealnego toru jazdy, sugerowane biegi, wspomaganie przyspieszenia i wspomaganie kierownicy.

■ W trybie serwisowym będziemy mogli dostać do wszystkich przesyłanych do boksu danych telemetrycznych samochodu, włączając w to szybkość, obroty silnika, przyspieszenie, sprawność hamulców, wykorzystanie biegów, praca amortyzatorów (dla każdego koła), obroty osi (dla każdego koła) oraz przyspieszenie przednie i boczne.

■ Standardowe opcje optymalizacji samochodu obejmować będą regulację spojlerów, wyważenie hamulców i przełożenia. W opcjach zaawansowanych będziemy w stanie dostosowywać twardość amortyzatorów, wysokość zawieszenia, wzmocnienia i inne. System pomocy dostarczy wyczerpujących informacji na temat każdej opcji.

■ Pojawi się wirtualny kokpit, przypominający wyglądem ten z najnowszych symulatorów lotu.

■ Możliwa będzie gra na pięciu poziomach trudności - od nowicjusza po asa.

■ Gra będzie oferować wiele różnych widoków z kamer, dzięki którym będziemy mogli oglądać wydarzenia z dowolnej perspektywy.

■ Opcja multi-payer umożliwi grę przy połączeniu szeregowym oraz za pośrednictwem sieci LAN (4-16 graczy).

■ Będzie działać zarówno w trybie software'owym, jak i sprzętowym.

chodów. Wszystkie te udoskonalenia muszą zostać uwzględnione w „GP3".

GK: Czy w trakcie prac nad „GP3" ściśle współpracowaliście z technikami Formuły 1?

Geoff: Uczestniczące w wyścigach Formuły 1 zespoły udzieliły nam solidnego wsparcia, włączając w to przekazanie szczegółowych danych technicznych oraz możliwość odwiedzenia ich zakładów oraz torów. Tak dokładne informacje pozwoliły nam sprawić, aby „GP3" zapewniła jak najwierniejsze wrażenie prowadzenia bolidu Formuły 1.

GK: Czy topografia torów poprawiła się od czasów „GP2"?

Geoff: Tym razem, pracując nad „GP3", mieliśmy dostęp do lepszych map i materiałów fotograficznych na temat wszystkich torów, z których cztery są zupełnie nowe.

GK: Jakie nowe technologie graficzne chcecie wprowadzić w „GP3"?

Geoff: Nie chcemy teraz zdradzać zbyt wielu informacji na temat gry. Wolimy poczekać z tym do premiery. Mogę jednak powiedzieć, że bardzo ucieszyłem się z oficjalnego tytułu najlepszej gry PC na targach ECTS. Tytuł ten otrzymaliśmy na podstawie niedokończonego trybu software'owego, który zaprezentowaliśmy w Londynie - szczególnie, biorąc pod uwagę fakt, że nie wszystko tam ujawniliśmy.

GK: Czy możemy oczekiwać wierniejszej symulacji w „GP3", w której znajdzie się miejsce dla samochodów, obsługi i w pełni animowanych mechaników w boksach?

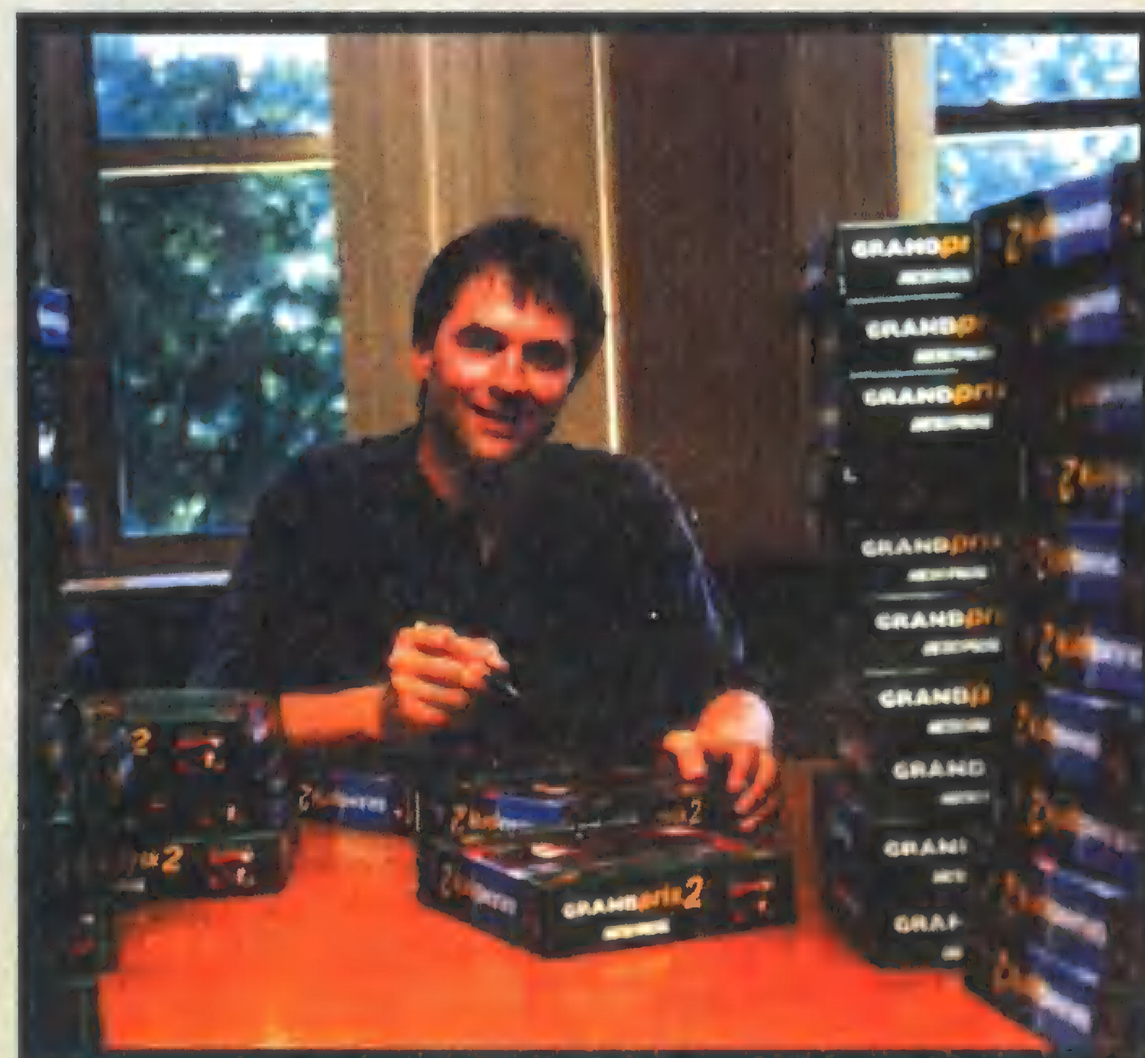
Geoff: Nie chcąc wdawać się w szczegóły, mogę stwierdzić, że naszym celem jest ciągłe poprawianie realizmu serii „GP3". Dojdziemy zapewne do sytuacji, kiedy potrzebny będzie specjalny sześciopunktowy pas bezpieczeństwa, aby móc zagrać w „GP".

GK: Czy w „GP3" poszczególne samochody należące do różnych zespołów będą różniły się wyraźnie wyglądem i sposobem prowadzenia, czego brak był przedmiotem krytyki w „GP2"? I czy zmiany w konfiguracji, jak na przykład zmiana kąta natarcia spojlerów, będą widoczne w widoku z zewnętrznej kamery?

Geoff: Zgodnie z naszą filozofią zachowanie komputerowych samochodów będzie zróżnicowane i bardziej autentyczne. Jednocześnie osiągi samochodu kierowanego przez gracza będą odpowiadały wynikom najlepszego samochodu sezonu, bez względu na wybrany przez gracza zespół czy kierowcę.



■ **Już wkrótce ujrzymy owoc długich lat pracy.**





Poczekajcie tylko na screeny pokazujące wersję z pełną akceleracją 3D. Być może uda nam się zdobyć je już za miesiąc.





GK: Czy powrócą efekty pogodowe, których zabrakło w „GP2"?

Geoff: Tak.

GK: A jak wpłyną na kierowanie pojazdem?

Geoff: Uwzględnimy najdrobniejsze nawet kałuże na mokrym torze.

GK: Czy pracujecie nad ulepszonym modelem uszkodzeń? Czy zamierzacie symulować realistyczne wypadki, wypadnięcia z toru, uszkodzenia opon itp., aby dotrzymać kroku takim grom jak „TOCA 2"?

Geoff: W „GP3" auta będą mogły nawet koziołkować. A urwane fragmenty będą zaśmiecały tor w maksymalnie realistyczny sposób.

GK: W jaki sposób jazda tuż za innym samochodem wpłynie na osiągi? Czy zmieniona aerodynamika będzie miała wpływ na zachowanie się samochodów na zakrętach?

Geoff: Tak. Zastosowaliśmy kompleksowy model aerodynamiczny.

GK: W jakim stopniu różnią się komputerowi kierowcy z „GP2" od kierowców w „GP3"?

Geoff: Wydaje mi się, że komputerowi kierowcy w „GP3" będą bardziej... ludzcy niż kiedykolwiek.

GK: Czy możemy oczekiwać, że „GP3" będzie równie przyjazna dla sterowania przy pomocy klawiatury, jak poprzednie dwie gry. A może obserwowany ostatnio wysyp tanich kierownic skłonił Was do zmodyfikowania systemu sterowania bardziej pod ich kątem?

Geoff: Uwzględnimy obsługę jak największej liczby urządzeń sterujących, jednak pilotowanie przy pomocy klawiatury nadal jest dla nas ważne i znajdzie poczesne miejsce w „GP3".

GK: Jakie będą minimalne wymagania systemowe „GP3"? Szczególnie w świetle tego, że poprzednie gry wyciskały siódme poty z komputerów, a dopiero od niedawna miłośnicy „GP2" mogą grać w trybie SVGA przy włączonych wszystkich opcjach.

Geoff: Każdy posiadacz rozsądnego PC będzie mógł rozkoszować się „GP3". Zachowaliśmy tryb software'owy zamiast skoncentrować się wyłącznie na trybie sprzętowym. Oczywiście im mocniejsza maszyna, tym lepiej wykorzysta ją gra.

GK: W „GP2" brakowało kilku istotnych opcji, jak na przykład efektów pogodowych czy trybu sieciowego. Czy nie żałujesz, że nie wypuściliście łatek lub aktualizacji, które uwzględniłyby te funkcje?

Geoff: Przez cały czas w pocie czoła pracujemy nad „GP3". Przygotowanie łatek dla „GP2" oznaczałoby, że nie starczyłoby nam czasu na dopracowanie nowego produktu.

GK: Czy wiesz o wsparciu, jakim Twoje gry cieszą się w Internecie, np. projekty samochodów, nowe tory itp.? Czy popierasz te inicjatywy? Czy „P3" będzie bardziej otwarta na niezależnych twórców?

Geoff: Jak już powiedziałem, koncentrujemy się na bieżącym zadaniu - „GP3"

GK: Czy w związku z pracami nad „GP3" zwiększyła się liczebność zespołu? I które elementy gry są Twoim dziełem?

Geoff: Liczebność zespołu znacznie się wzrosła i sądzę, że ten trend utrzyma się przy GP4, 5, 6 i 7. Jak zawsze całkowicie odpowiadam za podstawowe elementy symulacji i całej gry, ale nowy zespół MicroProse Motor Sport Team też ma swój wkład. Taki rozwój oznacza, że możecie spodziewać się nowej gry „GP" w każdym sezonie.

GK: Czy przewidujesz, że z jakiegoś elementu będziesz musiał zrezygnować z uwagi na ograniczenia technologii?

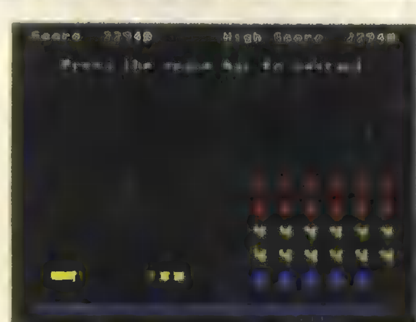
Geoff: Efekt „wiatru we włosach" okazuje się ogromnym wyzwaniem programistycznym!

GK: Czy projekt jest na tyle zaawansowany, że dotrzymany zostanie wiosenny termin jego premiery?

Geoff: Tak.

KRÓTKA HISTORIA GEOFFA...

Jest prawdziwą legendą w tej branży. Każda stworzona przez niego gra była doskonała. Niewielu innych twórców może poszczycić się takimi dokonaniami, a wszystko zaczęło się na początku lat osiemdziesiątych.



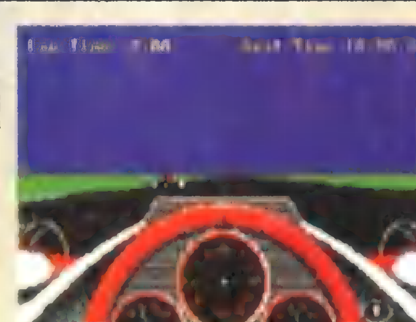
SUPER INVADERS
1981, BBC

Klasyczna „Space Invaders" w wysokiej rozdzielczości, jeszcze gdy gry były grami, a skrót AI nikomu nic nie mówił.



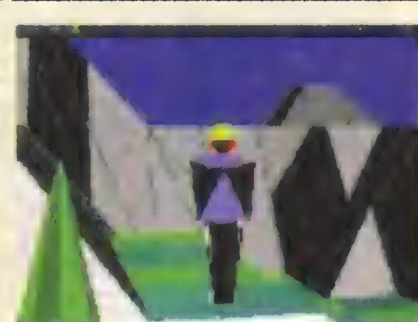
AVIATOR
1982, BBC

Jeden z pierwszych symulatorów lotu w historii. Miał nawet opcje walki z przeciwnikami ze „Space Invaders".



REVS
1984, BBC I C64

Symulacja Formuły 3 z doskonałym sterowaniem i wspaniałą grafiką. Dodatek „Rev 4 Tracks" przedłużył jej żywot.



THE SENTINEL
1986, C64, Spectrum, Amiga i Atari ST

Dziwna i wciągająca strategia czasu rzeczywistego.



STUNT CAR RACER
1989, C64, ST i Amiga

Proste wyścigi 3D, umożliwiające jazdę na trasach w trzech wymiarach.



F1 GRAND PRIX
1991/92, C64, ST i Amiga

Wielki sukces, dzięki ogromnej dbałości o szczegóły i mnogości opcji.



F1 GRAND PRIX 2
1996, PC

Legendarna już gra. Sprzedała się na świecie w ponad milionie egzemplarzy. Jak dotąd najlepsza symulacja F1.

SHOGUN: TOTAL WAR PL

Zdaniem EA był to najbrutalniejszy okres w historii ludzkości, ale jednocześnie najbardziej uduchowiony i sprzyjający rozwojowi kultury.



Ciekawe czy „Shogun" zaspokoi głód miłośników „C&C"?











Taktyka jest królową pola walki. A my jej mistrzami!

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Creative Assembly**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **Luty**
- Przewidywane wymagania: **PII 300, 64MB RAM, karta 3D**
- Kontakt: **www.ea.com**

Jeszcze nigdy dotąd komputerowa rzeź nie była w tak elegancki sposób zaprezentowana, jak w przypadku gry „Shogun: Total War". Jest to kolejna strategia czasu rzeczywistego, w której setki, a nawet tysiące pikselowych wojowników zostaje na polach bitew przerobionych na siekane mięso. Jednak firma Creative Assembly podchodzi w bardziej niż zazwyczaj wysublimowany sposób do rytualnej rzezi.



„SZEROKIE PRZESTRZENIE ROZCIĄGAJĄ SIĘ AŻ PO HORYZONT, A NA EKRANIE PARADUJE 5000 DZIELNYCH WOJAKÓW"

Po pierwsze, akcja gry osadzona jest w XVI-wiecznej feudalnej Japonii. Gracz wciela się w postać Daimyo - jednego z wielu generałów, którzy walczą i spiskują przeciwko sobie, chcąc zdobyć władzę nad krajem. Jest to idealny okres do przedstawiania militarnych konfliktów, gdyż oprócz nieustannego rozlewu krwi, możemy ścierać się z naszymi przeciwnikami na frontach politycznym i dyplomatycznym.

Gra składa się z dwóch wzajemnie uzupełniających się części. Z jednej strony mamy elementy strategiczne polegające na zdobywaniu surowców, szkoleniu wojowników, manewrowaniu wojskami, a z drugiej - taktyczne segmenty bitewne. To tutaj właśnie dowodzimy tysiącami żołnierzy i przelewamy krew. Komponent strategiczny pełen jest intryg i najprzeróżniejszych możliwości. Przedstawiony jest w formie mapy Japonii, która podzielona jest na szereg terytoriów. Wyrysowano ją na jedwabiu











Ten widok potrafi zawstydzić nawet „Age Of Empires II".

TAJEMNICE POLA WALKI WG SUN TZU CZĘŚĆ I

Sun Tzu był starożytnym chińskim taktykiem, który przekształcił wojnę w formę sztuki. Jego pomysły wykorzystywane są do dzisiaj i występujące w „Shogunie" formacje zostały zainspirowane jego naukami. Patrz więc i ucz się...







FORMACJA ZWARTA
Ustawieni w tej formacji żołnierze łatwiej będą mogli odpierać ataki wroga w wirze walki. Dlaczego? Ponieważ komputerowy mózg każdego wojaka ciągle sprawdza ilu jego współtowarzyszy znajduje się w bezpośredniej odległości. Jeżeli jest ich wielu, natychmiast rośnie morale. Dlatego należy zwierać szyki, aby nasi żołnierze mieli poczucie bezpieczeństwa.

FORMACJA ROZPROSZONA
Jest to formacja dobrze sprawdzająca się w sytuacji nieprzyjacielskiego ostrzału, gdyż pociski mają mniejszą szansę trafienia luźno rozstawionych żołnierzy, niż w przypadku formacji zwartej. Ułatwia też prowadzenie własnego ataku, jako że nasi łucznicy nie muszą uważać na to, aby nie trafić stojących przed nimi własnych bojowników. Szyk ten jest bezużyteczny w walce wręcz.

FORMACJA KLINA
Jest to szyk służący do przełamywania linii wroga. Dowódca oddziału i najbardziej doświadczony samuraj przewodzą atakowi, stojąc u szczytu klina. Ich zadaniem jest przełamanie oporu wroga za wszelką cenę. Szanse zależą od ich umiejętności walki z wieloma przeciwnikami naraz. Najbardziej skuteczni w tej formacji są mnisi-wojownicy.

i rozłożono na stole, co ma za zadanie stworzenie klasycznego wrażenia dowódcy deliberującego nad planami podboju. Zaczynamy od pojedynczej prowincji, która pozwala zebrać odpowiednią ilość Koku - podstawowego ryżowego zasobu „Shoguna".

Dzięki Koku możemy szkolić armie, tworzyć nowe jednostki i konstruować niezbędne budynki. Jednak ilość produkowanego przez dane terytorium Koku jest niezmienna. Chcąc więc zwiększyć swoje zasoby, musimy przejmować kolejne terytoria. Tak więc mamy nieodparty motyw dla ciągłej ekspansji.



W sekcji strategicznej nie będziemy narzekać na brak czasu potrzebnego do odpowiedniego przygotowania planów podojów, gdyż ma ona charakter turowy. Nasze armie i siły specjalne przedstawiane są na mapie w postaci filigranowych figurek. Przesuwają się one po mapie sygnalizując zamiar inwazji lub infiltracji. Siły specjalne wypełniają zadania związane z dyplomacją, szpiegostwem i politycznymi zamachami. Możemy zawierać sojusze wysyłać emisariuszy których zadaniem jest omotać rywala lub skorzystać z usług wojowników Ninja. Ci go po prostu zabiją, oszczędzając nam wiele czasu i wysiłku. Jeżeli wyślemy szpiega na terytorium wroga, możemy przed rozpoczęciem inwazji poznać jego siłę. Najlepszymi infiltratorami są tacy, którzy najmniej rzucają się w oczy. Postać o nazwie Legendary Geisha Girl jest znakomitym szpiegiem, dyplomatą i skrytobójcą. Uderza tam, gdzie przeciwnik jest najsłabszy i trudno się przed nią obronić. Konsekwencje naszych posunięć przedstawiane są w postaci pięknych wstawek prezentujących wojowników Ninja. Ukradkiem przemykają się pod papierowymi ścianami domostw i innych miejsc kojarzonych z japońską tradycją. Wiele elementów gry czerpie swoją inspirację z filmów słynnego japońskiego reżysera Akiro Kurosawy, a przede wszystkim z jego klasycznego samurajskiego obrazu pod tytułem „Kagemusha". Podobno obejrzenie go może bardzo ułatwić graczowi zadanie, jako że znaleźć tam można prawdziwą kopalnię wiedzy na temat tego okresu.

Jednak wcześniej czy później trzeba odłożyć

TAJEMNICE POLA WALKI WG SUN TZU CZĘŚĆ II

W nagłej potrzebie pojedynczym kliknięciem możemy ustawić naszą armię w jeden z następujących szyków.






OFENSYWA ŚRODKIEM
Należy ustawić nasze siły zbrojne w tym szyku tuż przed atakiem konnicy. Przeciwnik będzie zmuszony zmierzyć się z rzędem włóczników wspieranych przez mnichów-wojowników, samurajów i kawalerię, która czai się na skrzydłach, celem zadania śmiertelnego ciosu. Pierwsza linia otrzyma rozkaz utrzymania pozycji za wszelką cenę, podczas gdy łucznicy przechodzą do tyłu i ostrzeliwują trzymanego na dystans przeciwnika.

POZYCJKA FRONTALNA
Szyk ten wykorzystywany jest, kiedy chcemy utrzymać przeciwnika na dystans, na przykład, kiedy posiada przewagę liczebną lub dysponuje dużą liczbą mnichów- wojowników. Nasi łucznicy będą starali się ostrzeliwać wroga, ale rzucą się do ucieczki, kiedy zostaną zaatakowani. Do walki włączą się wtedy włócznicy, a ciężka konnica uderzy od tyłu. Jeśli nie mamy jakiejś finezyjnej koncepcji na stoczenie bitwy polecamy właśnie ten szyk.

POZYCJA DEFENSYWNA
Jeżeli nieprzyjaciel nadciąga z oddali, szyk taki umożliwia prowadzenie ciągłego ostrzału. Umieszczamy łuczników w środku szyku, skąd mogą razić przeciwnika, a ich flanki chronione są przez włóczników. Zanim nieprzyjaciel zbliży się, powinien zostać dostatecznie zmiękczony, co pozwoli na skuteczny atak włóczników. Następnie konnica może dokończyć dzieła atakując skrzydłami w klasycznym manewrze kleszczowym.

POTYCZKA OSKRZYDLAJĄCA
Kiedy nieprzyjaciel zbliży się na odpowiednią odległość, będziemy mogli okazję wypatrzenia słabych stron jego szyku. Na przykład, jeżeli skoncentrował włóczników na jednym skrzydle, warto ich tam zaatakować. Łucznicy ostrzelają to skrzydło, a następnie wycofają się na bezpieczny dystans i znowu przystąpią do ostrzału. To może zmusić przeciwnika do nieprzygotowanej szarży. Ciężkie jednostki, będą mogły atakować z flanki.

na bok subtelność i skorzystać z brutalnej siły. I tutaj właśnie owocują wszystkie przygotowania z fazy strategicznej. Bitwy będziemy toczyć dysponując jedynie takimi siłami, jakie zgromadziliśmy na danym terytorium w sekcji turowej. Jeżeli spodobają się Wam zawiłości strategiczne, to skala bitew po prostu Was oszołomi. Szerokie, otwarte przestrzenie rozciągają się aż po horyzont, a na ekranie paraduje 5000 dzielnych wojaków. I właśnie w ogniu walki „Shogun" pokazuje swoją prawdziwą twarz. Jego przewagą nad innymi strategiami czasu rzeczywistego jest to, że umożliwia przeprowadzanie skomplikowanych manewrów na polu bitwy w stosunkowo prosty sposób. W większości innych RTS-ów możemy co najwyżej wysłać swoje oddziały do zmasowanego ataku i trzymać zaciśnięte kciuki. Taktyczna finezja „Shoguna" pozwala zręcznemu graczowi wykaraskać się z na pozór beznadziejnej sytuacji lub też skarci zbyt pewnego siebie dowódcę, który sądzi, że bitwa to poranny spacerek. Sekret tego systemu polega na tym, że oddziały docierają na pole bitwy zorganizowane w osobne regimenty. Rozkazy wydajemy więc regimentom, a nie pojedynczym jednostkom, dzięki czemu nasze wojska od samego początku działają jako jednolita siła. Przeciwnik przewyższa nas liczebnością, „Shogun" natychmiast zaproponuje odpowiednią formację (patrz ramki „Tajemnice pola bitwy wg Sun Tzu"). Klikamy na odpowiedniej formacji i nasi wojownicy zajmą nowe pozycje. W ten sposób możemy opracować plan, w którym każda jednostka wypełni swoje zadanie.

Największy urok gry leży chyba w ocenianiu sytuacji i głowieniu się nad jej rozwiązaniem. Kluczową rolę odgrywa ukształtowanie terenu. Jeżeli dysponujemy mniejszą liczbą wojowników niż przeciwnik, należy szybko zająć wyżej położone pozycje i spróbować przetrzebić siły wroga, trzymając go na dystans. Na bieżąco trzeba uwzględniać w planach taktycznych wszystkie nierówności i załomy terenu. Wiele możliwości oferują również śnieg, zamki oraz jeziora i inne zbiorniki wodne.

Oddane mamy także w nasze ręce wiele zróżnicowanych typów jednostek. Podobnie jak w „Age Of Empires", nasi włócznicy będą nękać konnicę, która będzie zagrażać łucznikom. Ci z kolei będą prowadzić ostrzał piechoty, podczas gdy mnisi-wojownicy będą prać wszystko, co się rusza. Kluczem do sukcesu - obok posiadania dużej i zróżnicowanej armii - jest używanie swojego sprytu. Oddziały szturmowe można ukryć w lesie, chociaż trzeba uważać, aby wystraszone ptaki i zwierzyna nie zdradziły ich pozycji.


Od strony strategicznej przypomina to nieco „Risk".

Naprawdę jesteśmy podekscytowani „Shogunem". Będzie to z pewnością gra odmienna w charakterze od „Tiberian Sun", która stoczy ciężki bój o prymat w tym gatunku. Życzymy jej szczęścia. Banzai!!!

MARK DONALD

CO TU SIĘ DZIEJE...

W każdej chwili możemy zapoznać się ze stanem naszej armii, dzięki ekranowej ikonografii. Oto szybki przegląd ikon.





THE SIMS PL



„Mnóżcie się i czyńcie sobie Ziemię poddaną". Do tej pory zajmowaliśmy się tym drugim aspektem. Czas to zmienić!



...gdy to jest w modzie rozmawia o wojnie na Wschodzie...



Balanga w zaciszu domowego ogniska.





- Wydawca: **EA**
- Producent: **Maxis**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **Luty**
- Przewidywane wymagania: **PII300, 64MB RAM, Win95/98**
- Kontakt: **www.thesims.com**

„JESZCZE NIGDY PROSTE PRZETRWANIE NIE DOSTARCZY WAM TYLE RADOCHY"

Nikt, tak jak Maxis nie potrafi przykuć uwag rasowych menedżerów do komputerowych symulacji otaczającego nas świata. I nikt tak jak oni nie był powodem tylu naszych zmartwień w roku poprzednim. Dość powiedzieć, że po wydaniu wspaniałej „Sim City 3000" firma z lekka zamilkła i dopiero teraz wychodzi na scenę z produktem godnym swej chlubnej przeszłości.

Kłopoty finansowe są wreszcie przeszłością i choć „Sim 3000" nie był tym, na co przygotowała nas propaganda Maxis, to jednak okazał się być produktem na tyle udanym, że szybko zaczęto przebąkiwać o następcy, bądź... No właśnie, czy można sprowadzić wątek zarządzania, menedżeringu i generalnie zgarniania kapuchy do poziomu typowego domostwa państwa Nowak? Niegdyś obiecywano nam interaktywnych mieszkańców metropolii, ale zostały po tym popłuczyny w postaci kilku screenów i marzenia senne weteranów poprzednich części mieszkaniowego serialu. Po wzięciu głębokiego oddechu (i zapewne wchłonięciu sporej dozy gotówki), Maxis odważył się wreszcie zrobić to, co do tej pory pozostawało w naszych snach. Rzecz to wybitnie prorodzinna (może nasz rząd sypnie subsydiami i wesprze dystrybutora?) i wręcz porażająca ujęciem wielkiego problemu, jakim zawsze było AI komputerowego przeciwnika.

Wyobraź sobie, młody człowieku, że oto za chwilę Dobry Wujek Los da Ci możliwość sprawdzenia swoich „małżeńskich" możliwości. Nieee, kochasiu, tym razem nie będzie to gra z gatunku „porno i duszno" z wątkiem biologicznym „na ciele". Żyjesz, znaczy pracujesz, uczysz się, zdobywasz pieniądze i kontakty, awansujesz, czyli ogólnie rzecz biorąc - starasz się być jak najatrakcyjniejszym dla ewentualnego partnera i za wszelką cenę musisz wdrapać się na szczyt drabiny społecznej - inaczej czeka Cię los setek tysięcy średniaków wyrabiających z mozołem PKB. Oczywiście wraz z rozwojem Twojej osobowości i możliwości, rośnie szansa na spotkanie odpowiedniego partnera życiowego. Maxis obiecuje nam zastosowanie w grze bardzo





A miało nie być tzw. „momentów"!









Spokojne osiedle na wschód od Wyszkowa...

WSZYSTKIE DZIECI...

Tak, to nie żart. Naturalną koleją rzeczy jest, że po udanym pożyciu (oczywiście tylko i wyłącznie małżeńskim) na świat przychodzą tzw. pociechy. Oczywiście będziemy mogli także w trybie pilnym (gdy Natura nas oleje) zaadoptować jakiegoś bobasa z miejskiego Domu Dziecka, ale to już nie to samo.



zaawansowanego AI, którego zadaniem będzie sprawne symulowanie dosłownie wszystkich stosunków międzyludzkich. Gdy kupimy dom w podmiejskiej dzielnicy, skazani będziemy na takich, a nie innych sąsiadów, którzy z przyjemnością będą nas nachodzić, gdy będziemy mieli wszystkiego dosyć. Oczywiście z pewnością do czegoś się przydadzą, na przykład w momencie, kiedy komputer zdecyduje rozruszać nas w środku nocy pożarem czy wizytą złodzieja. To, co już teraz przeraża nas w nowym dziele Maxis, to przede wszystkim wielki „barbizm", uwielbiany przez płeć przeciwną (do mojej, rzecz jasna). Na samym początku meblujemy nasz dom, pokój po pokoju, co wiąże się z ograniczeniami finansowymi (wiemy, po co pracujemy). Potem próbujemy w jakiś sposób zarobić na życie, jeszcze później poznajemy tzw. partnerkę życiową (lub partnera - chłopaki z Maxis zapewniają nas, że „The Sims" to gra nie dość że koedukacyjna, to jeszcze prezentuje tzw. równouprawnienie). Oczywiście potem odwieczna bajka o bocianach lub kapuście i rosną nam nowe pokolenia.

Gra uwzględniać ma dosłownie wszystkie aspekty życia rodzinnego i społecznego. Jak powiedział pewien mądry Francuz „człowiek jest istotą społeczną". Chcemy czy nie, będziemy naciskani przez otoczenie i... własne potrzeby. Nasz bohater musi umieć sobie poradzić z głodem (a gotowanie to trudna sztuka), zmęczeniem, zniechęceniem czy tak upierdliwymi wydarzeniami, jak pęknięcie rury pod zlewem.

Jak z powyższego wynika, tym razem zostaniemy zmuszeni do podejmowania decyzji istotnych dla maksymalnie kilku bytów. Będziemy musieli zapomnieć o milionowych aglomeracjach, wysypiskach śmieci czy problemach z lokalnym ruchem „zielonych". Teraz reakcję najbliższego otoczenia może wywołać co najwyżej bałagan przed własnym domem czy wysypujący się z szafki kosz. Strategia w skali mikro? Dokładnie. Ba, mamy nawet problem z jej zakwalifikowaniem do odpowiedniego gatunku. Jest tutaj wspaniały, bardzo charakterystyczny dla produktów Maxis rzut izometryczny. Jest i grafika 3D, która obrazuje postacie. Tak specyficzny dla produktów Maxis pietyzm znalazł ujście w zapowiadanym wielkim asortymencie rzeczy i wydarzeń, mających wpływ na nasz cybernetyczny żywot. Czekamy na gotową do recenzji wersję programu i już teraz możemy z ulgą donieść Wam, że polski dystrybutor programu - firma IPS, opracowuje polską edycję tego potencjalnego hiciora. **JAGD52**

DO ROBOTY

W zależności od naszych preferencji będziemy mogli wybrać odpowiednią dla siebie drogę kariery. Policjant, wojskowy, strażnik, lekarz, polityk... Maxis ma zadbać o to, by nie brakowało nam kłopotów i radości związanej z zarabianą w czasie pracy gotówką. Na poniższych screenach tylko kilka przykładowych profesji, jakie będą mogły się stać nasza życiową pasją w świecie „The Sims".



DAIKATANA

Wszystko miało być jasne przed Gwiazdką, ale jak widać ktoś nie zdążył...





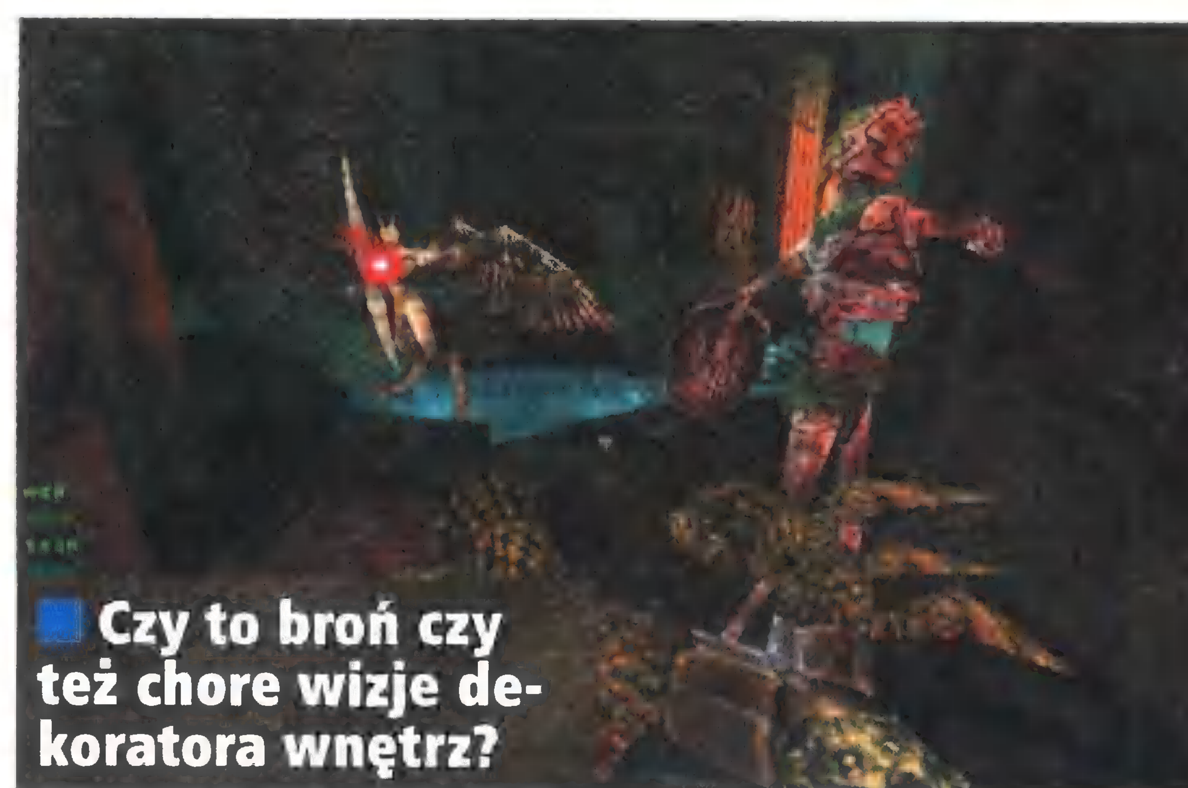
Czas zacisnąć zęby i podnieść z podłogi kostkę mydła.

DOŚWIADCZENIE

W miarę postępów w grze nasz bohater zdobywa doświadczenie w takich kategoriach, jak Moc, Atak, Szybkość, Skoki oraz Witalność. Zdobywane tu punkty „praktyki" będą miały ogromny wpływ na szybkość, z jaką będziemy mogli rozprawiać się z przeciwnikami. Przedstawiony tu system doświadczenia wyświetlany jest z lewej strony ekranu. To bardzo pomocne, mili moi.

POWER
ATTACK
SPEED
ACRO
VITALITY

Mamy tu do czynienia z próbą wprowadzenia elementów RPG.



Czy to broń czy też chore wizje dekoratora wnętrz?

- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Ion Storm**
- Gatunek: **FPP**
- Premiera: **Luty**
- Przewidywane wymagania: **P233, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.ionstorm.com**

Szkoda, że Ion Storm nie może użyć „Daikatany" umożliwiającej podróże w czasie, aby przenieść swoją grę o kilka lat w przeszłość. Wtedy z pewnością wywołałaby wielkie poruszenie w Quake'owym światku. A teraz, jedyne co możemy powiedzieć, to że mamy do czynienia z bardzo udaną konwersją „Quake'a II". Sami autorzy z Ion Storm określają engine graficzny mianem „Quake II i pół" i rzeczywiście jest wysoce zmodyfikowaną wersją starzejącego się już konia roboczego Id i tak samo można by określić całą grę.

Chociaż wraz z upływem czasu ostrze „Daikatany" nieco się przytępiło, gra oferuje jednak elementy, których brakowało w „Quake'u II". Akcja rozgrywa się w tak zróżnicowanych lokacjach, jak chociażby Japonia, Grecja, Norwegia i San Francisco. W każdym z tych miejsc będziemy mieli do dyspozycji inny zestaw uzbrojenia, chociaż jakość nie dorównuje ilości. Podobnie jak w przypadku „Heretica" i „Hexena", magiczne gadżety nie imponują wyglądem. Grecki dysk wygląda jak zwykłe yo-yo, a magiczny kostur budzi mniej więcej taki sam respekt jak lizak na patyku. Główny artefakt, czyli tytułowa daikatana, którą otrzymujemy po zakończeniu pierwszego epizodu, pozostała twardo w pochwie. Przynajmniej wtedy, kiedy po raz ostatni mieliśmy możliwość bliższej przyjrzeć się grze. Autorzy z uporem godnym maniaka odmawiają obnażenia swojego miecza.

„AUTORZY Z WIELKIM UPOREM ODMAWIAJĄ OBNAŻENIA SWOJEGO MIECZA"

Futurystyczne wyposażenie dostępne w epizodzie rozgrywającym się na ulicach San Francisco, sprawia za to miłe wrażenie, ale jego moc i siła rażenia są wyraźnie źle wyważone. W deathmatchu jeden strzał z wielolufowego shotguna załatwia nam fraga, co niewątpliwie nie sprzyja taktycznemu myśleniu. A kiedy zapytaliśmy, czy w grze pojawi się jakaś broń z celownikiem teleskopowym, autorzy odpowiedzieli: „Nie, ale to świetny pomysł!" Gdzie ci ludzie podziewali się przez ostatnie kilka lat? Karabin snajperski obecny jest w grach od tak dawna, że niemal staje się już niemodny.

W porównaniu z doskonałą animacją oferowaną przez najnowsze tytuły, jak na przykład „Quake III", „Team Fortress 2" i „Soldier of Fortune", „Daikatana" wyraźnie rozczarowuje. Chociaż pojawia się kilka interesujących nowych latających i pływających stworów, to większość przeciwników sprawia wrażenie, jakby przeniesiono ich żywcem z „Quake'a II". Szczególnie zaskoczył mnie level więzienny, gdzie żołnierze spacerowali po celach zabezpieczonych polami siłowymi.

„Daikatana" śmigała żwawo z szybkością 100 klatek na sekundę. Stało się to kosztem szczegółowości odległych elementów scenerii. Podobnie modele, które choć charakteryzują się dość dobrą jakością z bliska, to z pewnej odległości nie prezentują się już tak dobrze. Autorzy zapewniają mnie, że „granie przez sześć godzin bez przerwy każdego doprowadzi do szaleństwa" i jestem skłonny się z nimi zgodzić. Na razie...

STEVE BROWN

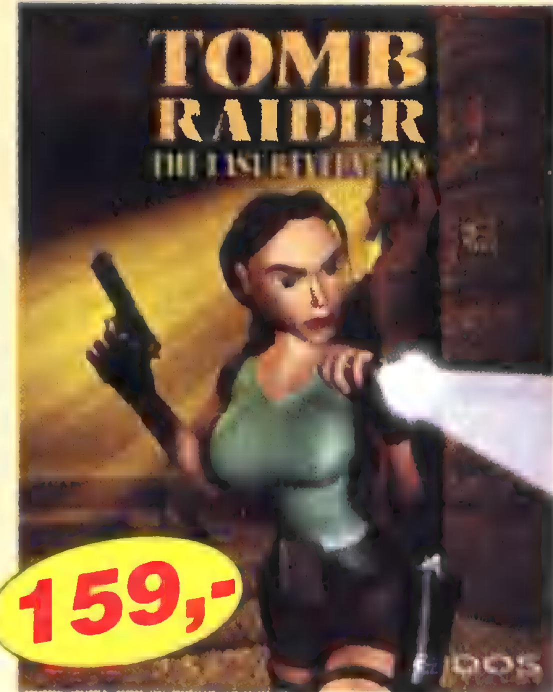
(0-94) 346-11-58
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!
e-mail: sklep@timsoft.pl

SKLEP WYSYŁKOWY

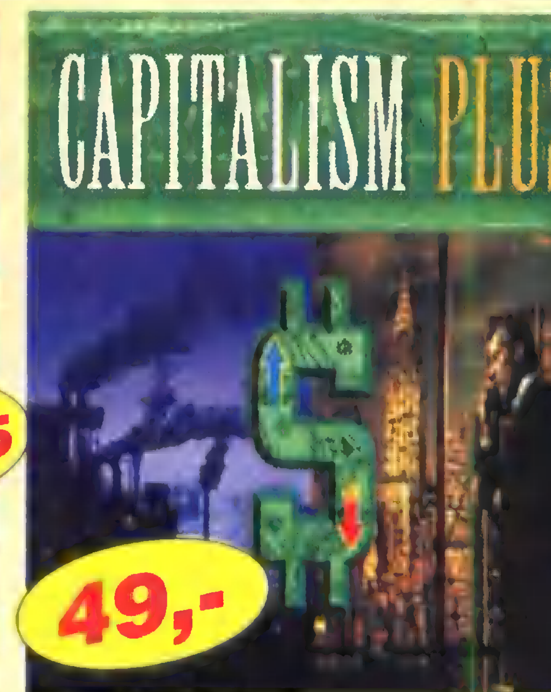
TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 stycznia 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do każdego zamówienia bezpłatnie: kolorowy katalog i pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: **www.timsoft.pl.** Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **0-02** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**



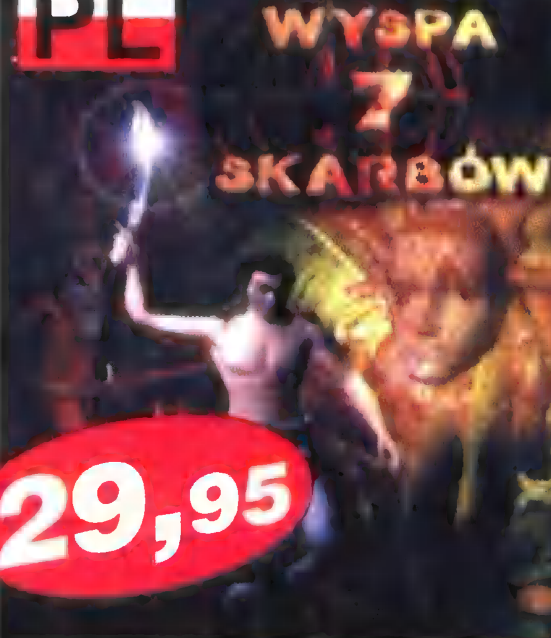








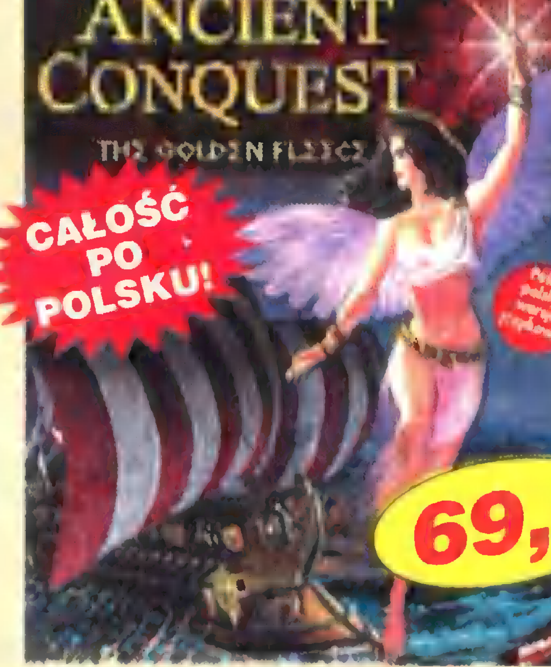














przez Internet TANIEJ!!

SKLEP KOMPUTEROWY

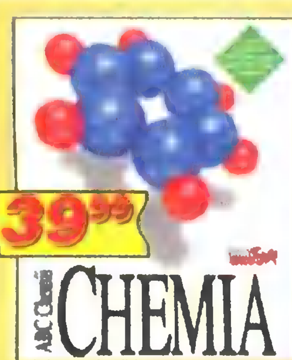
KATALOG GRY

PHARAON

PL

www.timsoft.pl

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów oraz demo EuroPlus+ i innych programów YDP.



ABC CHEMII

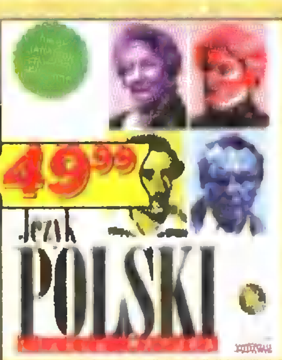
Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii



JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.



Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.



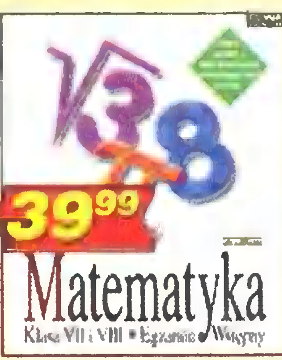
ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.



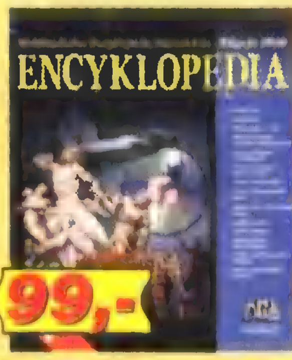
JĘZYK ANGIELSKI

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawą grafika.



MATEMATYKA kl. VII i VIII

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!



MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA edycja 2000

72 000 haseł
4 600 zdjęć, ilustracji i mapy
51 minut filmów i animacji
180 minut muzyki
500 000 połączeń hipertekstowych. Płyta CD zawiera 20 tomów "Popularnej Encyklopedii Powszechnej".



POLONEZ

Multimedialny zestaw 6 programów do nauki języka polskiego, przeznaczonych dla uczniów od klasy 1 szkoły podstawowej aż do matury. Program jest szczególnie pomocny przy powtórzeniach materiału i pogłębianiu wiadomości z języka polskiego.



MatMania

Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań

CENNIK GIER PC CD-ROM

N - nowości i zapowiedzi, H - hity

	3 W 1 PL	29,95
	3D Ultra Pool	99,00
	A.D. 2044 PL	45,00
	Abe's Exodus	99,00
H	Abe's Odysee Oddworld	59,95
	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00
	Adaś i Pirat Barnaba	69,95
N	Age of Empires 2 + poradnik PL	229,00
Z	Age of Wonders	159,00
	Air Warior III 3DFX	89,00
H	Airline Tycoon PL	69,95
H	Alien vs Predator	99,00
	Alpha Centauri	99,00
	Amerzone PL	159,00
H	Ancient Conquest PL	69,00
	Anno 1602 PL	99,00
	Army Man 2	165,00
N	Atlantis 2 PL	79,00
	Atlantis PL	39,95
N	Baldurs Gate + Misje PL	159,00
	Baldurs Gate - Misje PL	59,95
	Balls of Steel	59,95
	Battle Isle II+misje PL	29,95
	Battlegr.-Napoleon in Russia	69,00
	Battlegr.-Prelude to Waterloo	69,00
	Battleground - Shiloh	49,00
	Battlezone	59,95
	Betrayal at Antara	69,95
	Blood 2	69,95
	Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży	49,95
	Braveheart	165,00
	Broken Sword II PL	59,95
	Brydż '99 PL	79,00
	C&C Tiberian Sun	99,00
	Caesar 2	69,95
	Caesar 3	99,00
	Capitalism +	49,00
	Carmageddon 2	149,95
Z	Castrol Honda Superbike 2000 PL	69,00
	Championship Manager 3 + liga PL	99,95
	Chessmaster 5500	69,00
N	Chessmaster 7000	169,00
	Civilization:Call to Power	169,95
Z	Close Combat IV	159,00
N	Codename Eagle	159,00
	Colin Mcrae Rally	99,00
	COMMANDOS	109,00
	Commandos-Mission 2	109,00
	Corsairs PL	99,00
	Creatures 2	69,00
N	Creatures 3	99,00
Z	Creatures Adventures	99,00
	Cutthroats	165,00
	Cyberstorm 2	69,95
	Dark Omen Warhammer	59,95
	Dark Vengeance	59,95
	Daytona USA Deluxe	99,00
	Delta Force	155,00
	Descent 3 PL	79,00
	Destruction Derby II PL	39,95
	DIABLO	69,95
Z	DIABLO 2	155,00
	Diablo Helfire Pack	49,95
	Die by the Sword PL	49,00
	Discworld Noir	99,00
	Double Agent	49,95
	Drakan	99,00
	Driver	99,00
	Duke Nukem 3D + nowe misje	59,00
	Dungeon Keeper 2 PL	99,00
	Dungeon Keeper PL	59,95
	Earth 2140 + Misje PL	49,95
H	Earth 2150 PL	89,95
	Echelon	49,00
	Emergency PL	49,95
	EXCALIBUR	49,00
	Expendable	79,00
	Expert Pool	129,00
	Extreme Assault PL	29,90
	Extreme Biker	99,00
	F-14 Fleet Defender	35,00
	F-16 Aggressor	155,00
	F-16 Fighting Falcon	35,00
	F-22 Lighting 3	149,00
	F/A-18 Korea	69,00
	Falcon 3.0	35,00
	Fall Weiss 1939	59,95
Z	Faust PL	79,00
	Fields of Fire	49,00
	Fields of Glory	35,00
	FIFA '98	59,95
H	FIFA 2000	99,00
	Fighter Pilot	59,95
	Fighter Squadron	99,00
	Fighting Force (3Dfx)	99,95
	Fighting Steel	159,00
	Final Fantasy VII	109,00
	Fire Zone	49,00
Z	Flanker 2.0	99,00
	Fleet Command (Battle Group)	155,00
	Flight Unlimited 2	99,00
	Flight Unlimited 3	145.00
N	Flojd PL	69,95
	Fly!	155,95
	Flying Corps	59,95
	Force 21	159,00
Z	FreeSpace: Wielka wojna PL	79,00
N	Gabriel Knight 3:Blood of Sacred	159,00
	Gangsters	99,00
	Get Medieval PL	49,95
	Gold Games 2	99,95
	Gold Games 3	99,95
	Gorky 17 PL	69,95
	Grand Prix Champ. J.H.'98	69,00
	Grand Prix Legend	69,00
H	Grand Theft Auto 2	159,00
	Great Battles of Caesar	79,00
	Great Battles of Hannibal	79,00
	Gruntz PL	49,95
	Gubble	35,00
	Gubble 2 - Zybot Quest	35,00
N	Half Life:Oposing Force	99,00
N	Half-Life Gold	99,00
	Hard Truck	35,00
	Heavy Gear	49,95
	Heroes of Migh & Magic	49,95
	Heroes Of Might & Magic 2 PL	99,95
	Heroes Of Might & Magic 3 PL	145,00
	Hidden & Dangerous	159,95
Z	Hidden&Dangerous: Fight for Freedom	99,00
	Hind	35.00
	Historia Piłkarskiej Repr. Polski	49,00
H	Homeworld	159,00
	Hopkins FBI PL	69,00
	Icarus PL	79,95
	IF-22 RAPTOR	55,00
	IF-22 wersja 5	69,00
	iF/A 18 E Carrier Strike Fighter	69,00
	Ignition	59,95
	IM1A2 Abrams	49,00
	Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
	Incoming	59,95
	Incubation PL	49,95
	Industry Giant	49,00
	Insane Speedway 2	79,00
	Interstate'76+NitroRiders	99,00
	IPANZER 44	69,00
	J.B - przygodówka PL	29,90
	Jack Orlando PL	49,95
	Jagged Alliance 2 PL	69,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody	49,95
	JSF	99,00
	King Quest Collection	59,95
	KingPin	169,00
H	Knights & Merchants PL	49,95
N	Kroniki Czarnego Księżyca PL	69,00
	Książę i Tchórz PL	59,95
	Kupiec PL	39,90
	Lands of Lore II	59,95
	Lands of Lore III	99,00
	Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
	Legacy of Kain:Soul Reaver	165,00
H	Lego Creator PL	99,00
	LEGO ISLAND	99,00
	Lego Loco PL	99,00
N	Lego Racer PL	99,00
	Lego Szachy PL	99,00
	Lemings Pak PL	49,95
	Llath-World Spiral PL	89,95
	Liberation Day	49,00
H	Liga Polska Manager 2000 PL	99,00
	Light House	69,95
	Lomax PL	49,00
	Lords of Magic	69,95
	Luftwafe Commander	149,00
	Mad Trax	69,95
	MAGIC & MAYHEM	59,95
	Malkari	99,00
	MDK PL	59,95
N	Might & Magic VII PL	149,00
	Montezuma's Return	155,00
	Mortal Kombat 4	79,95
	Mortyr PL	99,95
	Moto Racer 2	155,00
	Myst	69,95
	Nascar Racing 3	99,00
	Nascar Revolution	99,00
	Nascar Road Racing	155,00
	NBA 2000	99,00
	NBA 99	99,00
H	Need for Speed 3	69,00
	Need for Speed 4	155,00
	NHL 2000	99,00
N	Nocturne	159,00
N	Nomad Soul	165,00
	North vs South	99,00
	Operational Art Of War	49,00
	Outpost	69,95
	Pandemonium 2,CD	89,00
	Panzer Commander	155,00
H	Panzer General 3	99,00
	Panzer General II	69,00
	Peoples General	69,00
	PGA Golf	159,95
	Phantasmagoria	69,95
	Phantasmagoria 2	69,95
Z	Pharaon PL	159,00
	Pinball Timeshock	59,95
H	Pizza Syndikate PL	69,95
Z	Police Quest SWAT 2	69,95
	Popolous 3: The Beginning PL	59,95
	Powerboat Racing	59,95
	Premier League Football Man. 2000	119,00
	Prince of Persia 1 i 2	69,00
	Prince of Persia 3D	99,00
	Propilot	69,95
	Przeklęta Ziemia PL	39,95
Z	Quake 3:Arena	165,00
	QUEST FOR GLORY	69,00
	Rage of Mages PL	69,95
	Railroad Tycoon 2 + misje	159,00
N	Railroad Tycoon Deluxe	35,00
	Rainbow 6 + Misje	159,00
H	Rally Championship '99 PL	99,00
	Rayman 2	99,00
Z	Reach for the Stars	159,00
H	Reah + A.D. 2044 PL	135,00
	Reah PL	99,95
	Recoil	59,95
	Red Baron 2	69,95
	Red Baron 3D	155,95
	Redguard	159,95
	Redline	99,00
	Redneck Rampage	59,95
	Reflux PL	35,00
	Requiem-Avenging Angel	159,00
	Return to Krondor	155,00
N	Revenant	165,00
	Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	89,00
	Rival Realms PL	99,95
	Riven	69,95
	Rogue Spear	159,00
	Rollcage	149,95
Z	Rollercoaster Tycoon PL	69,00
	Saga Rage of Vikings PL	69,00
	Scorcher	19,95
	Screamer Rally	59,95
	Semper FI	49,00
	Septera Core	69,95
	Settlers 2 Misje PL	19,95
	Settlers 2 PL	39,95
	Settlers 3 Misje PL	49,00
Z	Settlers 3:Quest of Amazons PL	59,00
	Settlers III + Misje + koszulka	149,00
	Settlers PL	19,95
	Seven Kingdoms	49,00
	Shadow Man	129,00
	Sid Meier's Gettysburg	59,95
	Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Z	Silent Hunter II	159,00
	Sim City 3000 PL	99,00
	Simon The Sorcerer 2 PL	29,90
	SIN	69,00
	Skaut Kwatermaster PL	29,95
	Spearhead	69,00
Z	Spec Ops 2	159,00
	Speed Busters	69,00
	Speedway '99 PL	79,95
	Sport Car GT	99,00
	Spycraft	59,95
	Star Rangers	49,00
	Star Siege Universe	159,00
	Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
	Starcraft	99,00
	Starcraft: Brood War	79,00
	Steel Panthers 3	69,00
	Strikepoint PL	39,95
	SU-27 Commander's Edition	59,00
	Superbike World Championship	99,00
N	SWAT 3	159 00
	System Shock 2	99,00
	Target PL	59,95
	Team Apache	69,95
	Test Drive 4x4	155,00
H	Theme Park World PL	99,00
	Thief-The Dark Project	99,00
	Thrust, Twist & Turn	155,00
	Thunder Brigade	49,00
	Toca	99,00
	TOCA 2	149,00
	Tomb Raider 3	99,00
H	Tomb Raider 4:Last Revelation	159,00
	Tomb Raider II+Misje	99,00
	Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
	Total Anihilation - Kingdoms	99,00
	Total Annihilation	69,95
	Tribal Rage	49,00
	Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
	TUROK 2	79,00
Z	Tzar PL	69,00
	UEFA Champios League 98/99	165,00
	UFO'S PL	39,95
	Ultra Fighters	49,00
	Unreal	69,00
N	Unreal Tournament	99,00
	Vangers	39,00
	Viper Racing	69,95
	Virtual Chess II PL	99,00
	VIVA Football	59,95
	Vulture	59,00
	Wages Of War	59,95
	War of the Worlds	59,95
	WARCRAFT I	35,00
	Warcraft II Delux Edition	69,00
	Wargames	59,95
	Warhammer 40000 Chaos Gate	69,95
	Warhammer 40000: Rites of War	159,00
	Warlords 3:Darklords Resign	59,95
	Warzone 2100	99,00
	Wing Commander Prophecy	59,95
	Worms	35,00
Z	Worms Armgeddon PL	69,00
	Wrecking Crew	49,00
	WW II Fighters	155,00
	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
	X Games Pro Boarder	99,00
	X-Beyond the Frontier	99,00
	X-File Unrestricted Acces	69,95
	Zork-Grand Inquistor	49,95

TZAR PL



Jeśli nie wiecie, jak ciężka potrafi być władza, to przekonacie się, czy czeka Was sława czy leśny grób.



Wsi spokojna, wsi wesoła... Janko nie do końca miał rację.



Typowy najazd chłopski na miejscową remizę.





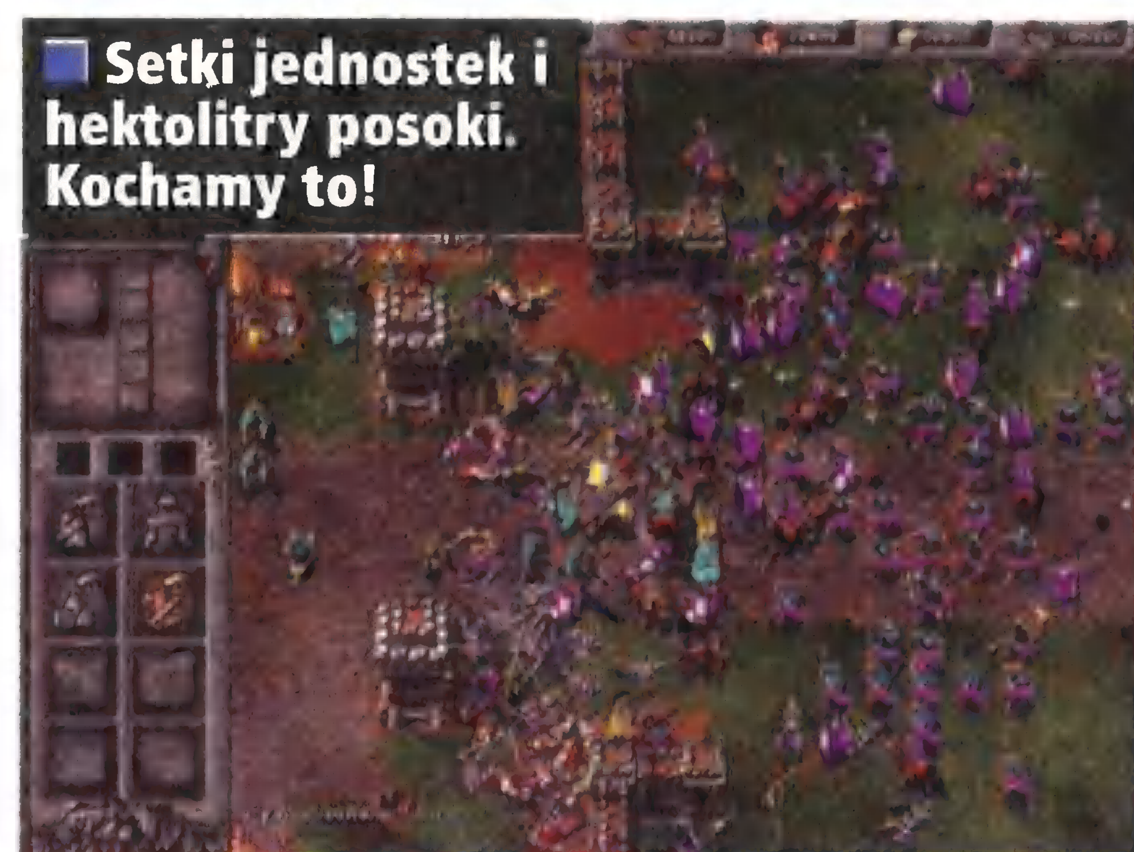
- Wydawca: **CD-Projekt**
- Producent: **Haemimont**
- Gatunek: **RTS**
- Premiera: **Luty**
- Przewidywane wymagania: **P166, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.haemimont.com**

Mamy na rynku naprawdę sporo RTS-ów. W potoku towaru średniej jakości na czoło wysuwają się produkcje naprawdę wybitne (vide „Age of Empires 2") lub nieźle rozreklamowane. Reszta przemyka niepostrzeżenie gdzieś z boku i w zasadzie po upływie miesiąca nic o nich nie wiemy.

Niniejszy produkt należy właśnie do takowego niepozornego strumyczka, ale to, co w nim upchnięto, każe nam się zatrzymać i przyjrzeć się uważnie, niczym nuggetowi wyciągniętemu z rzecznego mułu.

„Tzar" to rasowy RTS, którego korzenie tkwią w konkurencyjnym „AOE". Mamy więc tutaj epokę wielkich podbojów, z szemrzącym gdzieś za plecami średniowiecznym motywem. Jednak urozmaicono ją elementami magii, których nie uświadczysz w „rasowych" produkcjach. Droga do celu prowadzi, jak przystało na RTS-a, przez morze krwi upuszczanej z żył konkurencji. Wcielamy się w postać potomka prawowitego władcy krainy opanowanej przez Zło. Umieszczenie nas za młodu w plebejskiej chacie zaowocowało dobrą kondycją fizyczną i zaskoczeniem, gdy zastaliśmy nasz dotychczasowy dom pełen wrogich żołnierzy. Ktoś odkrył prawdziwe pochodzenie młokosa i pragnie zamienić go w befsztyk. Przyłączamy się więc do resztek gwardii królewskiej, która teraz prowadzi działania podjazdowe. Wkraczamy zatem na drogę prowadzącą do tronu.

To tyle, jeśli chodzi o fabułę nakręcającą akcję w trybie kampanijnym. Oczywiście dane nam będzie pogranie w bardziej swobodnym stylu, gdzie zaistnieje możliwość wybrania mapy (lub jej wygenerowania). W grze poznamy trzy rasy, wzorowane swym pochodzeniem na produktach BlueByte. Gdy wejdziemy do gry szybko przekonamy się, czy zastosowany tutaj widok izometryczny jest najlepszym rozwiązaniem. Obiekty są dość wyraźne, choć momentami wyglądają na zbyt „cukierkowe". Autorzy także starają się przyłożyć dużą wagę do zbudowania odpowiedniego „drzewa" wynalazków i wyważenia ważności trzech zużywanych surowców, choć materiałem wiodącym będzie wydobywane złoto. Istnieją tutaj także rozwiązania, o które nie pokusili się twórcy Microsoftowskiego hiciora - są tutaj zmiany rytmu dnia oraz pór roku. Większa jest także ilość maksymalna jednostek (200), przez co bitwy toczone w „Tzarze" powinny być bardziej krwiste. Strategów ucieszy zapewne wiadomość, że nasze jednostki zdobywają doświadczenie, przez co rośnie ich przydatność bojowa.



Setki jednostek i hektolitry posoki. Kochamy to!

„ZAPOWIADA SIĘ PRAWDZIWY SMAKOŁYK, PO POLSKU I ZA KILKA GROSZY"

„Tzar" mimo swych „średniowiecznych" korzeni jest bardzo nowoczesny i zabawa w Internecie powinna być tym, co tygrysy lubią najbardziej. U nas „Tzara" spolonizuje i wyda CD-Projekt, więc gra będzie dostępna za kilka złociszy. Za moment recenzja! **JAGD 52**

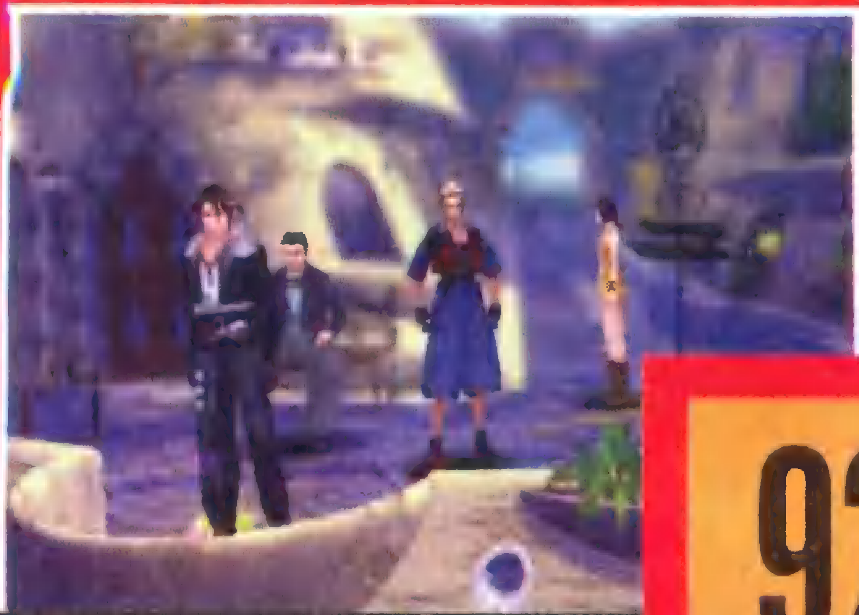
RECENZJE

Miłośnicy „finala" łączcie się! Okładka poprzedniego numeru zapowiadała nieuchronne - mamy recenzję ósmej odsłony azjatyckiego megahitu! Oprócz tego warto zerknąć na polskie edycje „Planescape: Torment" i długo oczekiwanego „Messiaha". Postraszy nas „Nocturne", a w kosmiczną otchłań powiedzie „Imperium Galactica 2 PL". Jeśli ktoś kocha staruszkę Ziemię, to proponuję pojedynek gigantów - „Delta Force 2" vs „Spec Ops 2". Każdy maniak prawdziwie męskich pojedynków musi to zobaczyć!

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

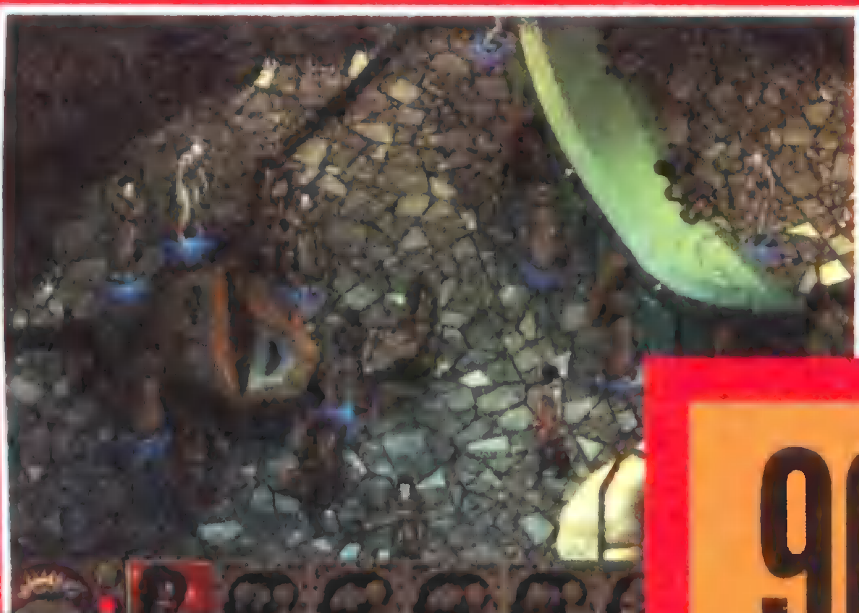
WYRÓŻNIENIA REDAKCJI



FINAL FANTASY VIII 92



DELTA FORCE II 91



PLANESCAPE: TORMENT 90



IMPERIUM GALACTICA 2 90

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.



RALLY CHAMPIONSHIP PL
(GK 12/99 93%)



QUAKE III ARENA
(GK 1/2000 95%)



TOMB RAIDER IV
(GK 1/2000 94%)

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.

HOT (Przemysław Gorący) – Nałogowy mąciciel i maniak pci przeciwnej (do swojej).

Piotres (Piotr Stasiak) – dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

Jagd52 (Romek Wawrzyniak) – fan gier strategicznych, redakcyjny człowiek-orkiestra.

Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.

Bartek (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł.

Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake'a i innych FPP.

FINAL FANTASY VIII

W rok po japońskim sukcesie, PC nareszcie też może jej posmakować. Czy warto było czekać?

NA TYM CD





■ Powalająca graficznie! To tylko kilka przykładów przesławnej japońskiej precyzji.





- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Square**
- Premiera: **Luty**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.squaresoft.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 300 MB HD, Karta 3D**

Seria „Final Fantasy" to dziwna bestia. Jej historia sięga najwcześniejszych czasów Nintendo i przez cały ten czas stopniowo podbijała świat i gatunek RPG. Wydana w 1998 roku „Final Fantasy VII" była rewelacją - ogromna, wciągająca i złożona. Najważniejsze jednak jest to, że cała seria ma swój niepowtarzalny styl; charakterystyczną atmosferę, na którą składa się magia, fabuła, strona wizualna oraz system walki, który przez trzynaście lat, jakie upłynęły od czasu premiery pierwszej „Final Fantasy", praktycznie pozostał niezmieniony.

Fani „Final Fantasy VII" zadają sobie zapewne dwa pytania. I oto odpowiedzi: 2xtak. Potyczki nadal generowane są przypadkowo. Sposób prowadzenia walki nadal jest w zasadzie oparty na systemie turowym.

Zachęcam jednak do dalszej lektury, gdyż jest jeszcze kilka kwestii, które chciałbym wyjaśnić...

ŚWIAT CHOCOBO



Oto coś, czym możesz pognębić znajomych posiadaczy PlayStation. Jest to planszowa gierka pod tytułem Chocobo World, którą można uaktywnić odnajdując małego Chocobo. Umożliwia to odnalezienie pewnych niezwykle rzadkich przedmiotów i przeniesienie ich z powrotem do świata „FFVIII". Opcja ta jest niedostępna dla posiadaczy PlayStation. Jednak PC to inna sprawa. Czyż to nie wspaniałe?

„FFVIII" interpretuje definicję gry RPG w sposób, który może wydać się obcy ludziom, nie mającym dotąd kontaktu z japońskim sposobem pojmowania tego gatunku. Różni się on znacznie od zasad rządzących chociażby „Bal-



■ Tzw. błyskotliwe dykteryjki.



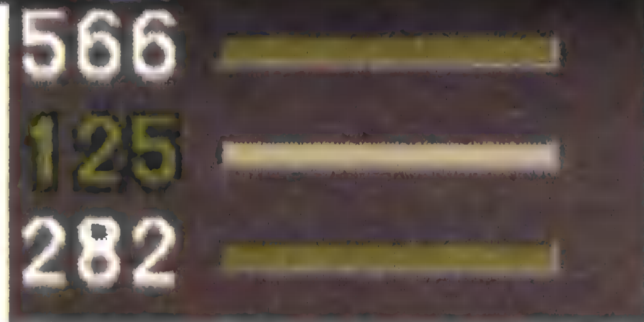




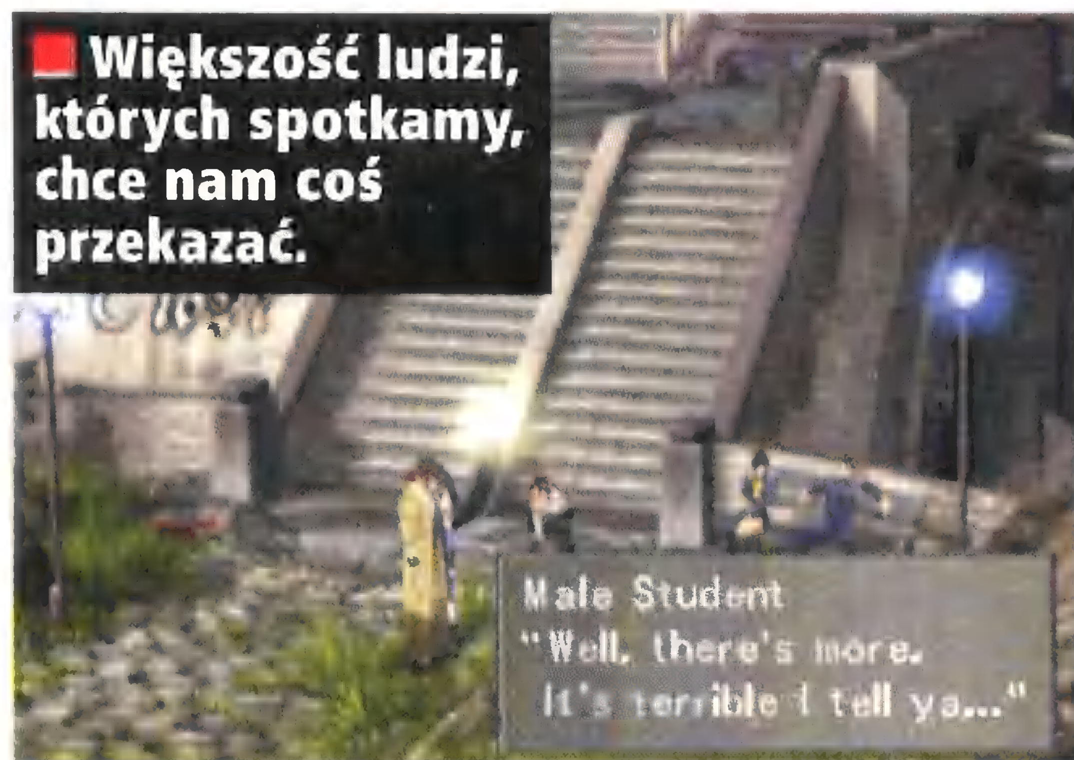
Prerenderowane tła przypadły nam do gustu. Są słodkie...











Większość ludzi, których spotkamy, chce nam coś przekazać.



dur's Gate", gdzie mamy do czynienia z cyklami dnia i nocy, podróżowaniem w czasie rzeczywistym i możliwościami dokonywania wyborów. U podstaw tego typu gier leży fundamentalny wybór sposobu podejścia do gry. Czy staniemy po stronie dobra czy zła? Wcielimy się w postać wojownika czy czarnoksiężnika? To właśnie te opcje wyboru stanowią o popularności „Baldur's Gate" czy „Ultima". Tymczasem „FFVIII" jest ich pozbawiona.

Zamiast samodzielnie wybierać rolę dla siebie, wcielamy się w postać Squalla, którego motywacje i osobowość są z góry narzucone. Na rozwój wydarzeń również nie mamy większego wpływu - nie możemy podejmować decyzji, które mogłyby w znaczący sposób wpłynąć na ostateczny efekt czy też drogę

„«FFVIII» interpretuje definicję gry RPG w zupełnie nowy sposób"

osiągnięcia celu. Jednak mistrzowskim pociągnięciem „Final Fantasy" - które widać w całej serii - jest ogromna różnorodność modyfikowania i ulepszania kierowanych przez gracza postaci. Czasami jest to tak złożone, a gra staje się tak ogromna, że „FFVIII" może niektórych wręcz przerosnąć.

Każda gra z serii „Final Fantasy" proponuje zupełnie nowy, wymyślony świat, w którym rozgrywa się cała historia. Pozwala to autorom, firmie Square, precyzyjnie przystosować dany świat do dynamiki i fabuły gry. W tym przypadku Squall i jego towarzysze są kadetami w SeeD, organizacji najemników stojących po stronie ładu i porządku. Nagle wybucha wojna i świeżo upieczeni kadeci zostają wciągnięci w wir politycznych i militarnych zmagań. W grze pojawia się również pięciu innych bohaterów, którzy wraz z rozwojem wydarzeń przyłączają się do Squalla, włączając w to jego wielką miłość, Rinoę. Fabuła jest bardzo skomplikowana i obfituje w niespodziewane zwroty akcji. Co łączy Squalla z Laguną, przywódcą innej grupy? Równowaga pomiędzy tym co wiemy i tym, o czym nie mamy pojęcia jest doskonała - do przodu popycha nas ciekawość, przeplatana niepewnością, że nasi bohaterowie nie są dość potężni, by sprostać stawianym im wyzwaniom.



Nowe umiejętności zdobywane w miarę postępów w grze skłaniają do poświęcania czasu na ulepszanie swojej grupki poszukiwaczy przygód. Wraz z wprowadzeniem Strażników, walka i rozwój postaci stają się jeszcze bardziej skomplikowane, ale i jeszcze bardziej wciągające, gdyż nagle do dyspozycji dostajemy oszałamiającą ilość opcji. Odpowiada za to proces Wiązania (Junctioning), który polega na łączeniu elementów magicznych i materialnych. W grze pojawia się około 20 Strażników (niektórzy z własnej woli przyłączają się do nas, innych trzeba pokonać w walce) i pełnią oni rolę wyjątkowo krwiożerczych opiekunów w stosunku do postaci, z którą się powiązały.

JESTEM NIETUTEJSZY

Konwersja z PlayStation na PC nie jest tak doskonała, jak byśmy tego sobie życzyli. Chociaż wszystko działa w rozdzielczości 640x480, a ponownie wyrenderowane wstawki filmowe zapierają dech w piersiach, pewne aspekty tej konwersji mogą rozczarowywać. Ekrany menu sprawiają wrażenie kanciastych i zbyt zapełnionych, chociaż opcja zastosowania czcionek w wysokiej rozdzielczości nieco to niweluje. Jednak na każdym kroku widać jej konsolową historię. Ach, gdyby tylko ludzie ze Square Soft US mieli dostateczne środki na kompletne przebudowanie interfejsu i dołączenie bardziej rozbudowanego menu lub nawet interfejsu przystosowanego do sterowania myszką...



DOBOROWA DRUŻYNA









Łącznie ze Squallem, w grze występuje sześcioro głównych bohaterów. Quistis to nauczycielka ze szkoły kadetów. Porzuca dotychczasowe zajęcie na rzecz poszukiwania przygód w towarzystwie swoich uczniów. Wkrótce po jej zwerbowaniu na scenie pojawia się Zell, który jest zupełnym idiotą. Duże pięści i zero mózgu. Często wpędza wszystkich w kłopoty. Selphie to typowa mangowa dziewczyna, a Rinoa to twarda bojowniczka ruchu oporu, która oczywiście zakochuje się w Squallu. Na koniec, Irvine - odziany w płaszcz snajper, który myśli głównie rozporkiem. Moim zdaniem obleśny typ.



Sześciu gostków w drużynie to dość, jak na nasze potrzeby.









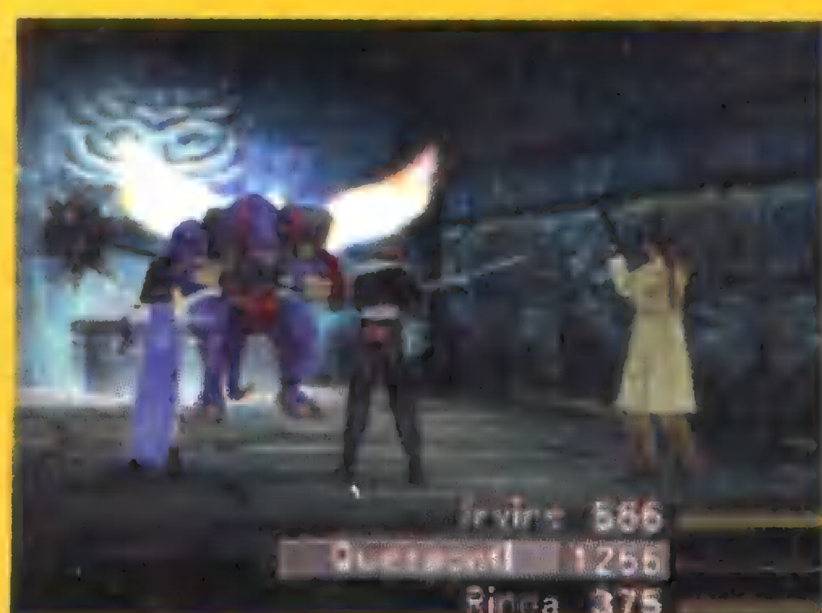
Ba, możemy nawet nieco potrenować przed przystąpieniem do walki.

System walki nie zmienił się zanadto w porównaniu z „FFVII", co było powodem wielu krytycznych uwag. W czasie potyczki (większość jest generowana przypadkowo, ale niektóre są zaprogramowane) walczące strony kolejno przeprowadzają ataki, przygotowują lub rzucają czary, używają przedmiotów lub przywołują Strażników. W zależności od statystyk postaci, pasek czasu wskazujący jak długo trzeba czekać przed rozpoczęciem własnej tury, będzie zmieniał się szybciej lub wolniej. Dzięki temu potężniejsze stwory lub postacie mogą częściej atakować, co może prowadzić do gorączkowych wymian ciosów. Z drugiej strony, system magii został poddany gruntownym zmianom w stosunku do „FFVII". Zniknęły rezerwuary Magicznych Punktów. Nowe zaklęcia trzeba najpierw odnaleźć, zachować i dopiero zużyć. Jednym sposobem zdobywania nowych zaklęć jest wykradanie ich wrogom w czasie walki. Jeżeli już na początku nasze umiejętności magiczne stoją na wysokim poziomie, bardzo wcześnie możemy odkryć naprawdę potężne czary. Możemy również przygotowywać i rzucać czary w jednym ruchu, co czasami okazuje się bardzo przydatne. Co intrygujące, kilkoro najpotężniejszych z napotykanych przeciwników potrafi nam wykradać wiedzę magiczną.

Rozstrzygane na swoją korzyść pojedynki sprawiają, że zarówno bohaterowie, jak i Strażnicy zyskują punkty doświadczenia. To z kolei ma swój skutek w zwiększonym limicie punktów HP oraz możliwości stosowania potężniejszych ataków. Także Strażnicy otrzymują Punkty Umiejętności, które umożliwiają poznawanie nowych i przydatnych umiejętności, jak na przykład lepsze. Każdy Strażnik jest zupełnie różny od innych (inspiracją dla niektórych były postacie mitologiczne). Przy tym staje się tak istotnym elementem, że gracz zaczyna dbać o nich niemal tak samo, jak o głównych bohaterów.

PATRZ I UCZ SIĘ

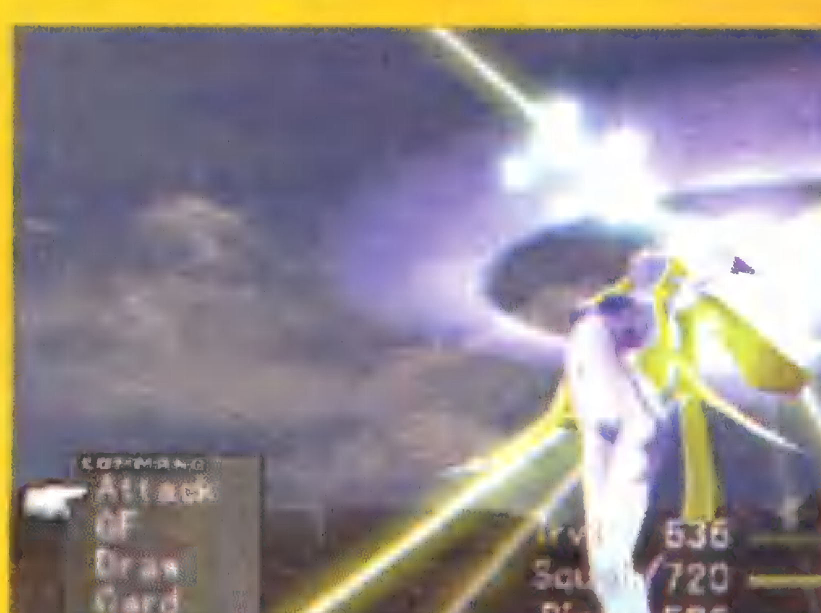
„Final Fantasy VIII" kontynuuje tradycję odjazdowej grafiki, szczególnie w przypadku magicznych efektów. Nawet stosunkowo drobne zaklęcie powoduje pokaz fajerwerków, którego pozazdrościć mogą organizatorzy hucznych imprez na wolnym powietrzu. Popatrzcie tylko na kilka przykładów wizualnych ekscesów.



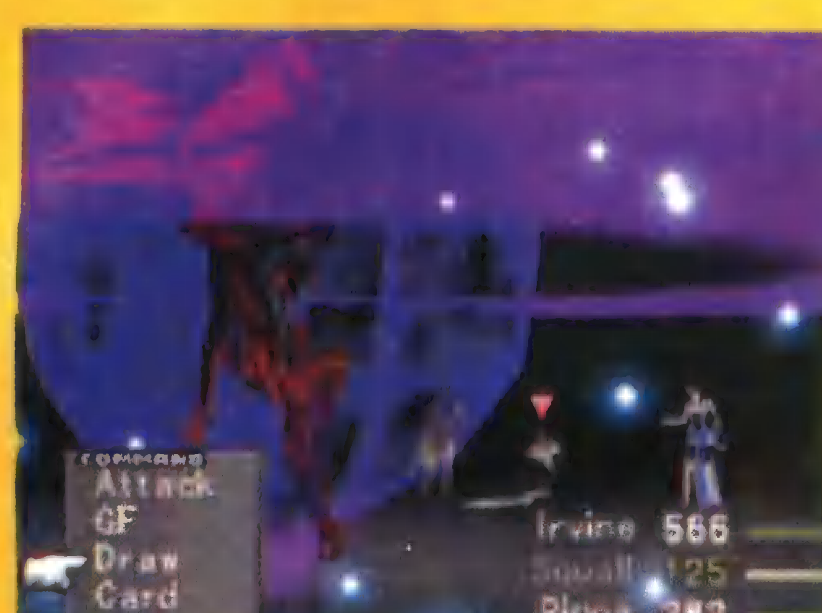
He, he... oto przykład działania magii. Byle zbytnio się nie przeciążyć, bo pukniemy w sufit.



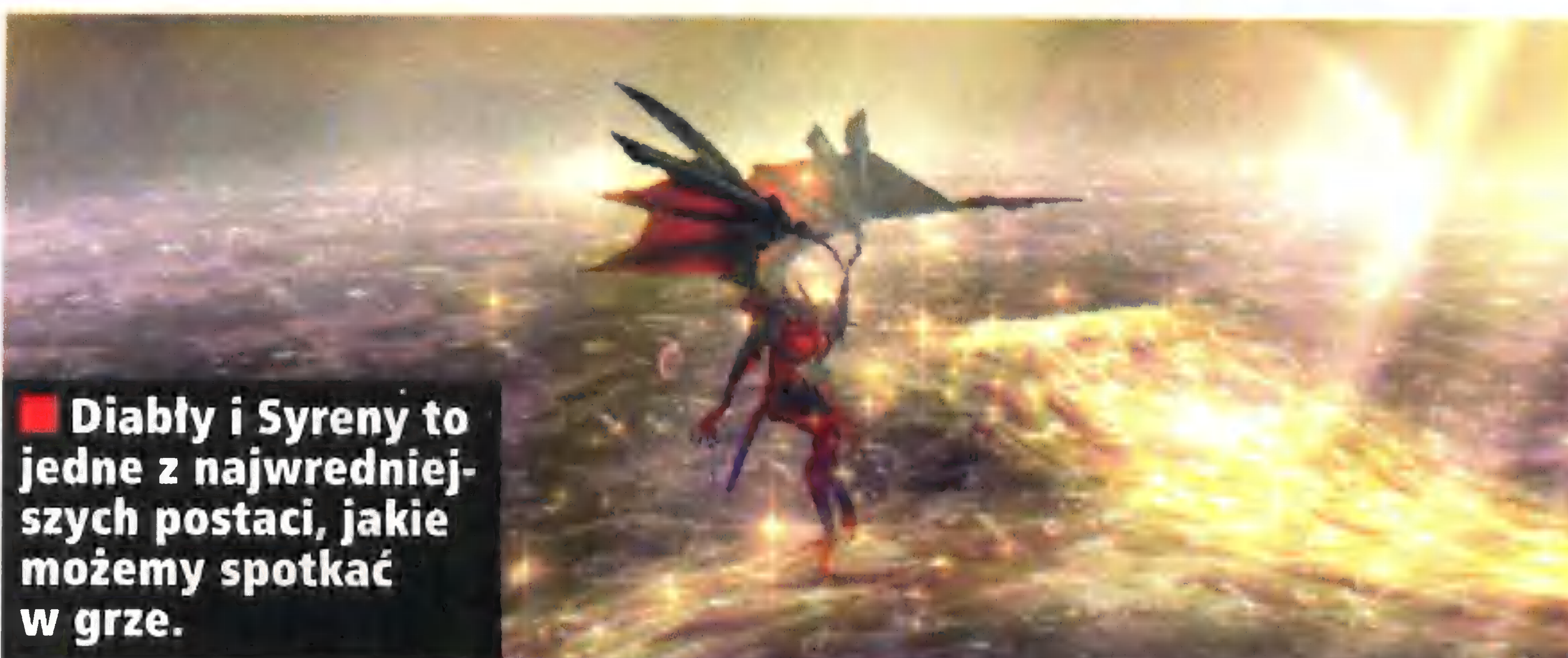
A oto i przykład wejścia w Beserk. Lepiej nie próbować nawet wchodzić w drogę takiemu napaleńcowi.



Ponieważ Senat przegłosował odnośną ustawę, nie możemy powiedzieć co ta pani robi.



Diabełek właśnie posmakował naszej magii. Następnym razem będzie ostrożniejszy.



Diabły i Syreny to jedne z najwredniejszych postaci, jakie możemy spotkać w grze.





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Final Fantasy VIII" będzie sprawować się na Twoim PC

■ Komputer Testowy: **P200, 32MB RAM, Voodoo 1 (4MB)**



Werdykt: **Brak płynności, utrudniona walka, a ładowanie etapów i sekwencje konwersacji stają się niemiłosiernie długie.**

■ Komputer Testowy: **PII 450, 128MB RAM, TNT2 (32MB)**



Werdykt: **Doskonała. Czasy ładowania krótsze niż na PlayStation. Efekty Direct 3D są po prostu oszałamiające.**

Cała koncepcja Strażników jest przykładem podejścia „Final Fantasy VIII" do rzeczy dziwnych, nieprawdopodobnych i zagadkowych. W świecie gry niemal wszystko jest dozwolone. Gigantyczny podskakujący kaktus? Czemu nie. Stwory będą najwyraźniej produktem chorej wyobraźni lunatyka? Super. Przeciwwagę stanowią najzupełniej realistyczne i przyziemne elementy, jak chociażby fakt, że możemy niemal każdą napotkaną postać zaprosić do gry w karty. Ton licznych konwersacji oscyluje od poważnych dysput po zabawne i

„Stanowi wyraźny postęp w stosunku do poprzedniczki"

żartobliwych wymianach zdań. Niezwykła jest też struktura gry. Niektóre jej fragmenty przypominają sterowaną myszką przygodówkę niż RPG - oglądamy długie wymiany zdań bez żadnych opcji dialogowych. Nie można określić ich jednak mianem wstawek, gdyż zachowujemy kontrolę nad naszym bohaterem. Podobnie jak w „Final Fantasy VII", niektóre sekwencje mają bardzo dramatyczny przebieg. Jest tak dzięki szybkiej akcji przerywanej krótkimi dialogami kończącymi się zażartą walką. Te partie bardzo efektywnie kontrolują tempo gry i wpływają na płynny rozwój fabuły. Niestety występuje brak synchronizacji pomiędzy gestami bohaterów i pojawiającym się tekstem dialogów oraz niezrozumiałe przerysowanie pewnych zachowań. Chociaż początkowo pozbawienie postaci głosu - nawet we wstawkach filmowych - wydaje się dziwnym zabiegiem, to jednak ma to swoje uzasadnienie. Po pierwsze, ogrom gry utrudnia pełne jej udźwiękowienie. Po drugie, pozostawia chociaż jeden aspekt postaci, szczególnie Squalla, wyłącznie naszej wyobraźni. W pewnym sensie zmniejsza nieco wrażenie, że wszystko jest narzucone z góry. Nieco irytująca może też wydać się oprawa muzyczna. Jakość dźwięku jest niska, co wskazuje na bezpośrednie przeniesienie z PlayStation, ale na tym nie kończą się kłopoty. W opcjach gry nie można osobno regulować poziomu głośności odgłosów i muzyki. Jeżeli więc ktoś będzie miał dość słuchania czegoś, co przypomina artystyczne udręki rozentuzjazmowanego organisty, jedynym wyjściem jest wyciszenie wszystkiego.

Ale są to dosyć drobne usterki, które nie wpływają na atrakcyjność gry. A nawet sztywność jej ram nie przeszkadza temu, aby „Final Fantasy VIII" była bardzo wciągająca. Fabuła jest doskonale skonstruowana i sprawia, że za wszelką cenę chcemy dowiedzieć się, co będzie dalej. Złożony system rozwoju postaci każe graczowi odnajdować, poznawać i wykorzystywać często głęboko ukryte umiejętności. Samo zapoznawanie się z możliwościami naszego bohatera dostarcza wielu ciekawych przeżyć.

Niewątpliwie „Final Fantasy VIII" jest grą lepszą od swojej poprzedniczki - atrakcyjniej wygląda, jest bardziej intrygująca i głębsza. Dlaczego więc nie dałem jej wyższej oceny? No cóż, poza nie ulegającym wątpliwości faktem, że jej dziwactwa pewnie nie przypadną wszystkim do gustu, konwersja ze starzejącej się już PlayStation nie jest do końca udana. Brakuje jej po prostu tych elementów, do których przywykliśmy obcując z grami zaprojektowanymi specjalnie na PC. Chodzi tu przede wszystkim o system menu oraz ustawienia. Mankamenty te są do pewnego stopnia zniwelowane dzięki doskonałym wstawkom filmowym oraz czcionkom w wysokiej rozdzielczości. Jednak gruntowne przerobienie interfejsu uczyniłoby z niej prawdopodobnie najlepszą grę RPG, która kiedykolwiek zagościła na ekranach pecetowych monitorów.

„Final Fantasy VIII" nie jest tak przełomowa jak jej poprzedniczka. Ma również swoje mankamenty. Stanowi jednak wyraźny postęp i trudno jest wymagać więcej od kontynuacji. Imponująca, złożona, wciągająca i totalnie absorbująca rozrywka na najwyższym poziomie.

ROSS ATHERTON

WYPUŚĆ MNIE!

Może to wydać się dziwne, ale nie ma żadnego sposobu wyjścia z gry za pośrednictwem menu. Jest to widocznym świadectwem konsolowych korzeni „FFVIII". Niektórych może pozbawić to sympatii do Square Soft US, firmy, która dokonała konwersji. Ctrl+O pozwala wejść do menu, gdzie możemy ponownie załadować grę, ale opuszczenie jej wymaga wciśnięcia Alt+F4.

PARTYJKĘ?

Większość nie będących wrogo nastawionych bohaterów można namówić na partyjkę Triple Triad. Jest to gra w karty bardzo popularna w świecie „FFVIII". Do zebrania mamy ponad 100 kart przedstawiających potwory, postaci i Strażników. W przypadku zwycięstwa możemy zabrać jedną lub więcej kart przeciwnika. Ciekawe jest to, że na różnych terenach obowiązują inne zasady i czasami odniesienie zwycięstwa może okazać się niemożliwe. Niektóre rzadkie karty mogą zostać wymienione na przydatne przedmioty, których nie da się zdobyć w żaden inny sposób.



■ **Za:** Ogromna, niezwykle wciągająca, doskonale przedstawiona.

■ **Przeciw:** Nienajlepsza konwersja na PC.

Zapierająca dech w piersiach pod względem skali, rozmachu i wykonania. Grać!!!

WERDYKT 92%

ALTERNATYWNE ■ Final Fantasy VII **91%** ■ Silver

PLANESCAPE: TORMENT PL

Kiedy w naszym plecaku poczesne miejsce zajmują czyjeś wnętrzności, wiemy, że mamy do czynienia z mroczną stroną AD&D.





Jak widać intro straszy trupizmem... tfu... turpizmem.



Doskonale zobrazowana magia jest wszechobecna.

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Black Isle**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**
- Strona WWW: **www.interplay.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 650 MB HD, Win95/98**

Czy bycie nieśmiertelnym jest tak atrakcyjne, jak to się wszystkim wydaje? Będziemy mieli okazję przekonać się o tym na własnej skórze dzięki firmie Interplay. Jej nowy produkt „Planescape: Torment" jest kolejną próbą ożywienia gatunku RPG. Tym razem sprawcą całego zamieszania jest Bezimienny - postać, którą będziemy kierować. Zostaje on zbudzony w kostnicy, cierpi na dokuczliwy ból głowy, mając całe ciało pokryte bliznami oraz tatuażami. Fanatycy gatunku mogą poczuć się rozczarowani faktem, że nie mogą wpłynąć w jakikolwiek sposób na wybór postaci. Uwiązani niczym podwórkowy Burek do swej budy, zmuszeni są do zaakceptowania „daru" od producenta. Ale jak to u ludzi z BioWare bywa, jest to typowe jajo z niespodzianką. A co więcej...

Bezimienny nie jest samotny, gdyż towarzyszy mu gadająca czaszka o wielce wymownym imieniu Morte. Nasz bohater jest nieśmiertelny, co okaże się nieocenione w wypełnieniu głównej misji gry, czyli odkryciu, kim rzeczywiście jesteśmy. Nasza nieśmiertelność wprowadza jeszcze jeden nowatorski element, gdyż pozwala wyeliminować niekończący się cykl - zapisanie stanu gry/śmierć z ręki wroga/wczytanie stanu gry - tak charakterystyczny dla całego gatunku RPG (patrz ramka „Zmartwychwstanie"). Po prostu po usieczeniu przez jakiegokolwiek wroga wracamy do miejsca, w którym rozpoczęliśmy wędrówkę - do wielkiej kostnicy w Sigil - mieście Lady of Pain.

Akcja Infinity „Planescape: Torment" wykorzystuje engine graficzny rozsławiony przez „Baldur's Gate". Rozgrywa się w czasie rzeczywistym i co ciekawe, oglądamy ją z izometrycznej perspektywy. System walki jest równie sprawny jak u sławnej poprzedniczki. Jest znany już klawisz spacji, który zapewnia chwilę wytchnienia w czasie zażartego boju i pozwala graczom lubiącym się zastanawiać, spokojniej wydać rozkazy. Przebieg konwersacji, których w grze jest bez liku, możemy obserwować w oknie tekstowym u dołu ekranu, gdzie wybierać będziemy właściwe odpowiedzi. Wypełnienie misji i wytłuczenie nieprzyjaciół przysparza punktów doświadczenia, które zamieniane są na odpowiednie umiejętności. Wszystko to powinno brzmieć znajomo, zarówno dla znających system Advanced Dungeons&Dragons z wersji papierowej, jak i tych, którzy już zetknęli się z „Baldur's Gate". Jest jednak kilka aspektów, które sprawiają, że „Planescape: Tor-

> ***„Nie zobaczymy tu ślicznych elfów i hobgoblinów"***



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Planescape: Torment" zadziała na Twoim PC

- Komputer Testowy: **P233, 32MB RAM, brak karty 3D**



Werdykt: Lekkie zacięcia i przestoje w czasie większych potyczek. Można jednak wyłączyć niektóre opcje.

- Komputer Testowy: **PII 450, 128 MB RAM, Voodoo 3 3000**



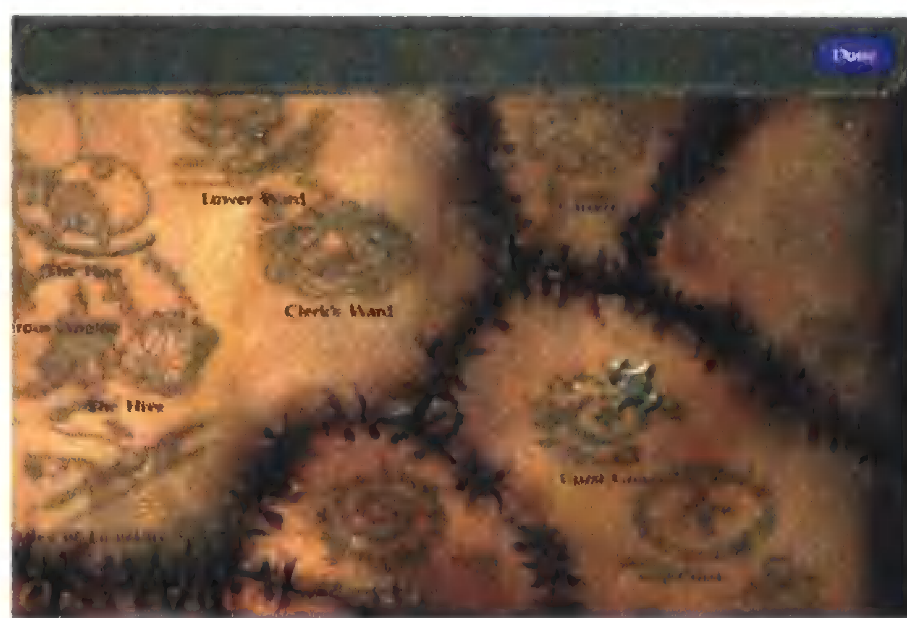
Werdykt: Chodzi płynnie! Brak jednak pełnej instalacji, więc będziemy zmuszeni do żonglerki dyskami.





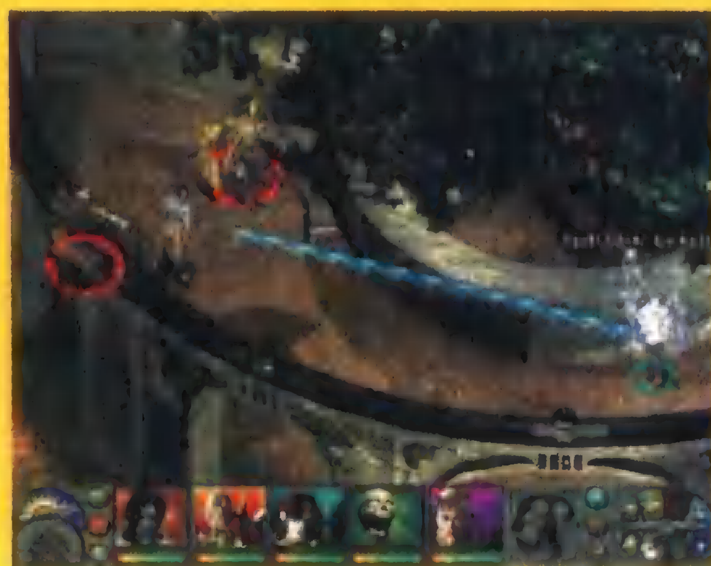
Doskonale znany engine z „BG" sprawdza się tu znakomicie.



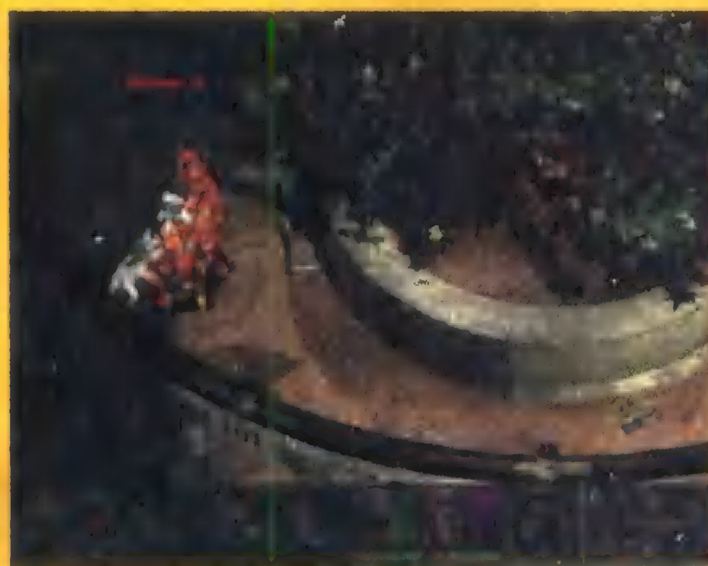




ZMARTWYCHWSTANIE



1 Jeżeli wdamy się w bójkę z niewłaściwą bandą, szybko napytamy sobie kłopotów.



2 ... szczególnie jeśli nasi przeciwnicy mają jeszcze większych i paskudniejszych kumpli.



3 Jednak będąc nieśmiertelnym, wystarczy poczekać chwilę i zostaniemy wskrzeszeni.

ment" jest nowym doświadczeniem.
Pierwsza i najbardziej rzucająca się w oczy różnica została już zasygnalizowana. O ile akcja „Baldur's Gate" toczyła się w najbardziej typowym świecie AD&D - Forgotten Realms - o tyle „Planescape: Torment" rozgrywa się w o wiele mroczniejszym mieście Sigil, centralnym portalu świata Planescape. Nie zobaczymy tu ślicznych elfów i hobgoblinów hasających po zielonych łąkach oraz nielicznych ciemnych jaskiniach. W zamian wokół siebie ujrzymy brud, smród i przelewające się rynsztoki, doprawione sporą dozą chodzących trupów. Ba, nawet one nie przedstawiają klasycznych umarlaków, ale zatrudnione w barach czy na ulicach pełnią funkcję „przynieś, podaj, pozamiataj". Nie posiadają imion, lecz wypalone na czaszkach numery, nie potrafią mówić, tylko snują się smętnie po ulicach wzbudzając żal i odrazę. Grafika świetnie to odzwierciedla, chociaż jedyna dostępna rozdzielczość (640x480) nieco rozczarowuje, szczególnie posiadaczy większych monitorów. Szybko jednak zapomnimy o tym drobiazgu, kiedy ujrzymy kilka olśniewających czarów, jako że efekty wizualne są naprawdę znakomite. Postarano się, aby wszelka działalność magiczna znalazła właściwą oprawę.



„Autorzy w mniejszym stopniu skoncentrowali się na wymachiwaniu bronią"

Ba, nawet trafienie krytyczne wywołane silnym i celnym uderzeniem potrafi wyzwolić ognistą łunę wokół przeciwnika! Gdy zaś dotkniemy go „do żywego", pojawia się krwista, rozbryzgująca się plama. Dzięki Bogu pokazuje się także ilość punktów życia, jakie traci konkurencja podczas „obrad plenarnych z mieczem w roli głównej". Pozwala to na spokojną ocenę naszych szans w starciu. Oczywiście nim dojdzie do walki, będziemy mogli dzięki systemowi kolorowych kółek rozpoznać nastawienie postaci do nas (patent z „BG"). Zawsze możemy spróbować zaatakować neutralnych bohaterów lub ich okraść, co może wywołać ciekawy efekt (od totalnej ignorancji, przez rozpaczliwą obronę po wezwanie straży). Istnieją jednak w tym systemie dziury, o czym poniżej.

Bardzo przyjemny jest interfejs gry. Został on lekko zmodyfikowany w porównaniu do „Baldur's Gate". Tym razem mamy do zabawy pojawiającą się w różnych miejscach ekranu paletę komend, która jest dostępna po kliknięciu myszką. Mamy na niej umieszczoną zawartość naszych kieszeni, podręczną broń, medykamenty czy różne inne drobiazgi potrzebne do otwierania drzwi i tym podobnych. Jest to arcywygodna sprawa, która czyni rozgrywkę znacznie płynniejszą. Kolejną innowacją jest to, że gra zostaje wstrzymana po otworzeniu plecaka, co zapewnia większą elastyczność i daje większe możliwości wyboru strategii. Jednak najbardziej znaczące zmiany dotyczą sposobu rozgrywki. Po pierwsze, zniknęła możliwość manipulowania początkowymi sta-




Przerażająca scenografia budowana przez maniaków turpizmu.






Znów pacnąłem zły przycisk. Psiamać!

tystykami. Nie da się więc z góry założyć, że ktoś chce rozpocząć grę jak dobry/zły, kleryk/gnom i będzie tak długo rzucał kośćmi, aż uzyska maksymalne wartości wszystkich cech. Co prawda, możemy wybrać kilka początkowych atrybutów, ale do dyspozycji mamy ograniczoną liczbę punktów i bez względu na dokonane wybory i tak zaczynamy jako wojownik. Aby zmienić klasę postaci, musimy odkryć wspomnienia z poprzednich wcieleń i znaleźć kogoś, kto nas wyszkoli.

Podejmujemy zadanie jako postać neutralna i dokonywane w trakcie gry wybory będą decydowały o tym, czy zejdziemy na drogę zła, czy dobra. Chociaż otaczający nas świat jest mroczniejszy i bardziej złowrogi w porównaniu z grami opartymi na systemie AD&D, to jednak autorzy w mniejszym stopniu skoncentrowali się na wymachiwaniu bronią, a bardziej na interakcji z postaciami, z którymi przyjdzie nam się stykać. Zebranie drużyny wędrowców, jaka będzie nam towarzyszyła, stanowi nie lada wyzwanie. Interesujące również jest to, że przebieg poszczególnych misji w znacznym stopniu uzależniony jest od zestawu atrybutów naszego bohatera.

Niektóre aspekty gry nie zostały jednak do-

JAK HARTOWAŁ SIĘ POLSKI TORMENT...

Odpowiedzi udziela Ryszard Chojnowski - szef ekipy tłumaczącej „Planescape Torment".

Gry Komputerowe: Czy posiada Pan już jakieś doświadczenia z grami komputerowymi. Mówię o tej drugiej stronie monitora, perspektywie gracza? Czy były to produkty RPG?

Ryszard Chojnowski: Jasne! Gry są moim hobby już od czasów ZX Spectrum. Jak ostatnio podliczyłem, to okazało się, że gram już ponad 16 lat. Szmat czasu. Uwielbiam komputerowe RPG. Grałem chyba w większość pozycji, jakie pojawiły się na Amidze i PC. Dużo czasu spędziłem nad produktami firmy SSI (seria o Krynn, „Pool of Radiance" i inne oparte na AD&D). Jednym z moich ulubionych programów był „Dungeon Master". Przez ponad rok kończyłem też „Might&Magic II" (czy ktoś to jeszcze pamięta?). Masę satysfakcji dostarczyły mi także gry „Amberstar" i „Ambermoon", zresztą w tę drugą do dzisiaj bawię na emulatorze Amigi. Oczywiście oprócz komputerowych RPG bawię się też we „właściwe" gry fabularne, głównie w „AD&D" (również „Planescape"), „Warhammera" oraz „Vampire: Dark Ages". Jestem Mistrzem Gry w „Warhammerze". Przez kilka lat grywałem w „Warhammer Fantasy Battle", ale niestety nie mam teraz na to czasu...

GK: Ile osób pracowało nad polonizacją „Planescape Torment". Jakie miały doświadczenie?

R.Ch.: Było 10 tłumaczy. Prawie wszyscy mieli doświadczenie w tym co robią. Część ekipy pracowała wcześniej przy polskiej wersji „Baldur's Gate" i „Opowieści z Wybrzeża Mieczy". Poza tym współpracował z nami też Bartek Walczak, który jest tłumaczem w wydawnictwie ISA.

GK: Czy wobec lokalizacji takich gier jak „Baldur's Gate" czy „Planescape: Torment", Wasz zespół sięgnął po angielskie wersje książek opisujących przygody w światach „Forgotten Realms" i „Planescape"?

R.Ch.: Wszyscy tłumacze są miłośnikami literatury fantasy, a część z nich gra też w różnorakie systemy RPG. Niemożnością jest natomiast przeczytanie wszystkich książek opisujących światy „Forgotten Realms", „Planescape", „Ravenloft", „Dark Sun" i inne. Jest ich po prostu za dużo. Te kilka pozycji, jakie ukazały się w Polsce to margines tego, co jest dostępne w USA. Jasne, zapoznaliśmy się z wieloma książkami, ale moim zdaniem realia świata najlepiej poznać przenosząc się tam samemu - grając w RPG. Masę informacji można też znaleźć w Internecie. Prawdziwą kopalnią wiadomości o „Planescape" jest na przykład strona www.mimir.net. Znaleźć tam można mnóstwo ciekawostek i odnośników do innych stron. My jednak przygotowaliśmy specjalne słowniki, które opisują specyficzną terminologię i żargon w świecie „Planescape". Posiadamy też listy imion i nazw własnych wraz z ich tłumaczeniami, zrobiliśmy także słownik zawierający określenia związane z systemem „AD&D". Wszystkie te pozycje cały czas się rozrastają i są uaktualniane. Chodzi o to, aby jak najbardziej ujednolicić przekład.

GK: Proszę pokrótce opisać kolejne etapy lokalizacji gry.

FRAKCJE

„Planescape" to świat, gdzie to w co wierzymy jest ważniejsze niż cokolwiek innego. Jeżeli dostatecznie dużo ludzi czemuś da wiarę, to może stać się to rzeczywistością. Z tego też powodu w grze roi się od najprzeróżniejszych frakcji, które będą chciały przekonać nas do swojej sprawy. Przyłączenie się do którejś z nich może wpłynąć na nasze atrybuty, postawę oraz dalszy przebieg gry. Należy więc zachować najwyższą ostrożność.



Jak dobrze wstać skoro świt...

pracowane w taki sposób, jak moglibyśmy tego oczekiwać. Na przykład często jest tak, że zamiast rzucać się w wir walki możemy się podkraść, wyłuskać jednego przeciwnika i pokonać go, podczas gdy stojący o kilka kroków dalej jego kamraci, pozostają w błogiej nieświadomości, że ich kumpel właśnie pożegnał się z życiem. Równie zastanawiające jest to, że niektórzy mieszkańcy wiosek nie mają nic przeciwko temu, że plądrujemy ich domostwa, zabierając pieniądze i cenne przedmioty, podczas gdy próba okradzenia kupca może skończyć się bardzo nieprzyjemnie. Jednak tego typu usterki są rzadkie i można je wybaczyć.

Gra jest krótsza niż „Baldur's Gate", ale dzięki ogromnej liczbie pośrednich misji i bardziej złożonym opcjom konwersacji, można wiele wycisnąć z czterech dysków CD, na których mieści się „Planescape: Torment". Kiedy już dowiemy się, kim naprawdę jest Bezimienny i o co w tym wszystkim chodzi, od razu zaczniemy snuć plany dotyczące ponownego zanurzenia się w świat Planescape, ale tym razem w zupełnie inny sposób.

Na koniec dobra wiadomość dla wszystkich, którzy są nieco na bakier z piękną mową Szekspira. Polski dystrybutor gry, firma CD Projekt podjęła się jej lokalizacji, co jest nie lada przedsięwzięciem, biorąc pod uwagę ilość materiału, który należy przetłumaczyć (około trzy razy więcej tekstu niż w przypadku „Baldur's Gate"). Wypada tylko przyklasnąć temu projektowi. Jak zapewnia wydawca, polska wersja ukaże się dosłownie za chwilę, a bardziej niecierpliwi (i biegle posługujący się wyspiarskim narzeczem) mogą już teraz zaznać katuszy „Planescape: Torment".

JASON WESTON & JAGD 52

Za: Ciekawe i niespotykane dotąd spojrzenie na AD&D	*Kolejny znakomity przedstawiciel gatunku RPG, łączący elementy „Baldur's Gate" i „Fallouta".*	**WERDYKT** 90%
Przeciw: Trochę krótkawa		
ALTERNATYWNE	Baldur's Gate **90%**	Fallout 2 **85%**

R.Ch.: W przypadku gry „Torment" wyglądało to tak: najpierw został stworzony słownik terminów ze świata „Planescape", a następnie przetłumaczono wszystkie teksty potrzebne do nagrań w studio - czyli wypowiedzi najważniejszych bohaterów. Wtedy też dostaliśmy z Interplay pierwszą wersję dialogów i opisów, które zostały podzielone na 10 części. W międzyczasie została przetłumaczona instrukcja i przygotowane opakowanie. W połowie grudnia otrzymaliśmy końcową wersję tekstów, a teraz zbliżamy się powoli do końca tłumaczenia. Na początku stycznia w studio zostały nagrane głosy najważniejszych postaci (niestety nie mogę jeszcze zdradzić, którzy aktorzy będą występować w polskiej wersji). Po przetłumaczeniu całości tekstów, zostaną one „wstawione" w kod gry (zajmuje się tym Maciek Marzec) i tak powstanie pierwsza beta. Zobaczymy czy wszystko jest w porządku i rozpoczniemy ostre testowanie, starając się wyłapać błędy. Jeśli całość przebiegnie zgodnie z planem (a nic nie wskazuje, żeby coś stanęło na przeszkodzie), polska wersja będzie gotowa w połowie lutego.

GK: Jak zamierzacie unikać pomyłek w tłumaczeniu? Czy gotowe materiały podlegają potem weryfikacji przez szersze grono odbiorców? W „Baldur's Gate" znalazłem jeden, który wrył mi się w pamięć: w jednej z knajp, zagadnięty kelner odpowiadał: „Nie przeszkadzaj mi, mam swoje rozkazy". Uważam, że takie przetłumaczenie zwrotu, jakim było niewątpliwie stwierdzenie: „I've got my order/orders", jest naganne. Nie mówiąc już o przekładaniu idiomów...

R.Ch.: Naganne to mało powiedziane. Ale takich byków unikniemy na pewno, bo po prostu pracują lepsi tłumacze. Zamierzamy jak najlepiej przetestować grę przed wypuszczeniem jej na rynek. Zresztą wszyscy na bieżąco konsultujemy między sobą wszelkie wątpliwości, a co kilka dni do tłumaczy rozsyłany jest raport o stanie pracy, wraz z najnowszymi wersjami słowników. Staramy się pomagać sobie nawzajem, dzięki czemu na pewno będzie mniej do poprawiania na etapie testów.

GK: Niestety, mankamentem procesu polonizacji jest to, że trwa on określony czas, przez co gra łapie spore opóźnienie w stosunku do wersji oryginalnej. Ile trwała lokalizacja „Planescape"? Czy planujecie, podobnie jak przy „Baldur's Gate", sprowadzić do Polski ograniczoną ilość wersji angielskiej?

R.Ch.: Lokalizacja „Planescape" zaczęła się w połowie listopada i trwała do połowy stycznia (chodzi mi o samo tłumaczenie tekstów). Zapewniam, że warto czekać na polskie wydanie, bo lokalizacja na pewno będzie lepsza niż „BG". Poza tym, powiedzmy sobie szczerze - osoba znająca angielski nawet na niezłym poziomie, miałaby ogromne problemy ze zrozumieniem tekstów w grze. Jeśli nawet Anglicy często nie radzą sobie ze specyficznym żargonem Planescape, to co mają powiedzieć osoby gorzej władające tym językiem. Lokalizacja jest w tym przypadku jedynym rozsądnym wyjściem.

GK: Czy nazwy własne i imiona w „Planescape: Torment" będą tłumaczone?

R.Ch.: Jużci, będą. W grze „Torment" większość imion i nazw własnych ma jakieś znaczenie. Po prostu trzeba je przetłumaczyć, żeby oddać klimat gry. A klimat jest tu bardzo ważny... Lepiej chyba widzieć na ekranie „karczmę Pod Dymiącym Truposzem" niż „Smoldering Corpse Tavern", prawda? Dla Polaka bardziej znacząco brzmi chyba „Farod Glistokudły" niż „Pharod Wormhair".

SEPTERRA CORE

Po bezsprzecznym sukcesie „Final Fantasy VII" ekrany naszych monitorów zaczęły zalewać dziesiątki erpegów, usiłujących odnieść sukces poprzez naśladownictwo.







Podobno wieczerzali tutaj pierwsi chrześcijanie.



Duże oczy, wielkie mięśnie i gigantyczne giwery.

- Wydawca: **TopWare**
- Producent: **Valkyrie Studios**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.95**
- Dystrybucja: **TopWare**
- Strona WWW: **www.septerracore.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

W przypadku gry „Septerra Core" może się to w jakimś stopniu udać... Znowu oberwaliśmy mangowym RPG. Nie wiem jak Wam, ale mnie wielkie oczy i gigantycznych rozmiarów giwery, zaczęły się powoli przejadać. No, ale cóż począć - ciężka jest dola recenzenta, zwłaszcza, gdy mając zły humor chciałoby się jakąś gierkę zmieszać z błotem, a ona, jak na złość okazuje się być całkiem niezłym kawałkiem softu.

Autorzy „Septerra Core" wcisnęli nas w ciało młodej kobiety, której praca polega na wygrzebywaniu różnych rzeczy ze śmieci. Oczywiście przeznaczenie miało wobec niej inne plany, toteż po jakimś czasie, zamiast buszować po wysypisku, ratować będzie swój świat.



Mimo że odtwórcza, nie nudzi i zajmuje sporo czasu.

Wystarczy tylko krótkie zetknięcie z „Septerra Core", aby móc stwierdzić, że nie jest to „gra jednego wieczoru". Fabuła, choć liniowa, potrafi zainteresować, a po jakimś czasie możecie nawet zacząć odczuwać sympatię, bądź niechęć wobec niektórych postaci. Każdy z odmieńców, którymi przyjdzie Ci kierować (a jest ich w sumie dziewięcioro), dysponować będzie charakterystycznymi dla siebie parametrami. Wszystkie postaci posiadają również narzędzia służące do wyrządzania krzywdy innym ludziom. Ciekawostkę stanowi fakt, że nigdy nie będziemy musieli kupować „nowszych modeli" uzbrojenia, tylko od czasu do czasu wydamy parę groszy na większy generator mocy. Z odpowiednio podrasowanymi w ten sposób gunami, możecie już spokojnie udać się na poszukiwanie guza. A znaleźć go nie trudno, bo, choć wrogowie zawsze czekają w tych samych miejscach, od początku stanowią poważne wyzwanie. Walka przebiega w sposób bardzo podobny do tego, który widzieliśmy w „FF VII" - zbieramy energię po to, aby dać jej ujście w ataku. W przypadku „Septerra Core" posunięto się o krok dalej i rozdzielono ciosy na: słaby, średni i silny (na wykonanie każdego z nich potrzebować będziemy różnej ilości czasu), w zależności od tego, jak mocno chcemy gościa łupnąć.



Oczywiście rozpierducha nie byłaby tak przyjemna, gdyby nawalili graficy i dźwiękowcy - tak jednak na szczęście się nie stało. Postacie, mimo że płaskie, prezentują się całkiem okazale. Zadawanie ciosów i efekty zaklęć liczą się grze na plus, ale do tych z „FF VII" jeszcze im daleko. Co się tyczy dźwięku, to mam pewne zastrzeżenia odnośnie podkładu muzycznego, który albo jest wciąż ten sam, albo też nie ma go wcale. Wszelkie odgłosy natomiast brzmią całkiem przyjemnie i nie ma się do czego przyczepić.

Reasumując, „Septerra Core" nie jest grą złą, ale na miano hitu również nie zasługuje. Jeżeli macie trochę grosza, to szarpnijcie się i kupcie ją - nie wywalicie tej kasy w błoto. O czym zapewnia Was... **KAYACKASH**

Za: Porządne wykonanie i niezłą grywalność.

Przeciw: Zaniedbany podkład muzyczny, liniowość fabuły.

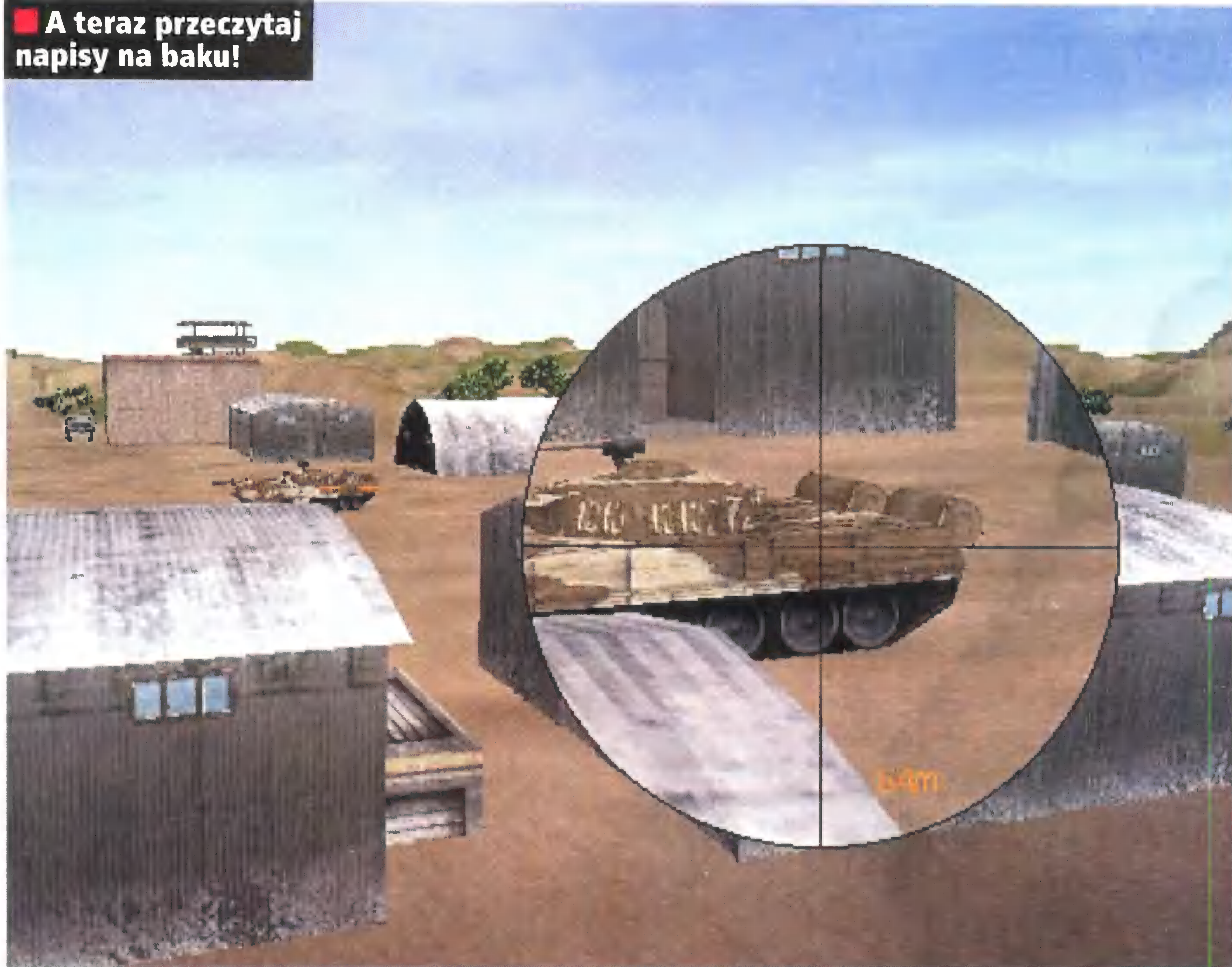
„Septerra Core", to dla mnie bardzo przyjemna rozgrzewka przed „Final Fantasy VIII".

WERDYKT 75%

ALTERNATYWNE Fallout 2 **89%** Final Fantasy VII **92%**

DELTA FORCE 2 vs SPEC OPS 2

Tak się złożyło, że w tym samym niemalże czasie na rynek weszły dwa produkty bardzo do siebie zbliżone.



A teraz przeczytaj napisy na baku!





Pierwsze misje to wizyta w Śnieżnej Krainie...

- Tytuł Gry: **Spec Ops 2**
- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Zombie**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.specops2.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, Karta 3D z 8 MB, Win95/98**

- Tytuł Gry: **Delta Force 2**
- Wydawca: **NovaLogic**
- Producent: **NovaLogic**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.novalogic.com**
- Wymagania: **PII300, 64MB RAM, 4X CD-ROM, Win95/98**

Mowa rzecz jasna o potomkach chlubnych serii „komandoskich" - „Delta Force" i „Spec Ops". Oba ukazały się sporo czasu temu, namąciły, wzięły się za bary i zmęczone kilkunastomiesięcznymi bojami, poranione, wróciły do swych leży obiecując zemstę w drugim pokoleniu. Od samego początku było wiadomo, że druga generacja produktów Zombie i NovaLogic stanowić będzie dla siebie nie lada wyzwanie.

Te kilkanaście miesięcy to wręcz nieprawdopodobny wzrost mocy naszych komputerów i ciągłe szlifowanie lub powstawanie nowych „silników". Pierwszy „Spec Ops" zapadł nam na długo w pamięci również dlatego, że fenomenalnie wykorzystywał możliwości drzemiące w pokładowych dopałkach. „Delta Force" natomiast poszedł inna drogą - NovaLogic z uporem maniaka forsuje swój engine oparty na voxelach, w związku z czym kasę, jaką zainwestowaliśmy w gotówkożerne karty 3D, można było uznać za bezpowrotnie straconą. Nie świadczy to broń Boże o technicznych niedociągnięciach zastosowanego rozwiązania, ale jest co najmniej niewygodne dla tych, którzy zaoszczędzili na procesorze i wsadzili gotówkę w kartę graficzną.

Mimo tak niepokojącego wstępu pragnę rozwiać Wasze najgorsze obawy - to wciąż są bardzo dobre gry opowiadające o naszej ukochanej formacji - oddziałach specjalnych. Te ostatnie mają wybitnie amerykański rodowód (w końcu obok hamburgerów US Army to najlepiej sprzedający się towar na świecie). Nam to nie przeszkadza, a w dobie inwazji swetropodobnych raduje fakt, że my już nie mamy takiego kłopotu jak Amerykanie - polski GROM właściwie nie istnieje. Nie doczekamy się więc publikacji doceniających trud żołnierzy WP - musi nam wystarczyć Wujek Sam. Na szczęście ludzie z Zombie i NovaLogic to fachowcy, więc oddajmy się w ich ręce.

„Sztylet? Pan raczy żartować! Polecam shotguna"

Pojedziemy na koniec świata, przerzucimy nieco śniegu lub rzecznych trzcin i wrócimy z kolorową wstęgą orderu przy kurtce. Lub... w drewnianej jesionce. Jak widać, zasady rozgrywki pozostały niemalże niezmienione. Za to cała reszta przeszła czasami dość poważny lifting.

Ponieważ dość trudno byłoby ostatecznie porównać oba produkty przeskakując z tematu na temat, podzieliłem każdy z nich na kilka części i postarałem się je jak najbardziej obiektywnie zestawić. Zapraszam do lektury...

SYSTEM

„Delta" daje nam szansę na spełnienie swych marzeń na „wejście w ciało" prawdziwego zawodowca. Jest to oczywiście związane z wyborem swojej facjaty, narodowości i wreszcie, stanie przed nami otworem rzecz, której od dawna brakuje „Spec Ops" - tryb kampanijny. W obu przypadkach możemy przebierać spośród kilkunastu scenariuszy i nie angażować się w większe operacje, ale to właśnie „DF2" kreuje naszą postać do samego końca. Obie gry pozwalają nam cieszyć się każdym większym zwycięstwem, ale i tutaj „DF2" przewodzi w stawce - ordery i zupełnie prywatna statystyka


A mówią, że zieleń działa uspokajająco.


Witamy w Klubie Czterech Kontynentów!




Nie mogę powiedzieć, że był to rykoszet.

„Są wspaniali, rośli i mają ZADANIE do wykonania"

posłanych do nieba przeciwników, budują morale gracza w niezwykły sposób. Widać powoli zarysowującą się przewagę produktu NovaLogic.

TEREN

Szanowni Klienci! Biuro turystyczne „DF2" proponuje wspaniałą podróż Waszego życia. Pojedźcie z nami do Afryki (tylko u nas safari z bananowymi republikami i przemytem broni w tle), na Ural, do Azji (ach, te skośnookie cele ćwiczebne i nie do końca oficjalne programy atomowe) i na Bliski Wschód. „SO2" zasadniczo koncentruje się na Antarktydzie, Korei, Niemczech, Pakistanie i Tajlandii. Zadanie, jakie stawia przed nami dowództwo to najczęściej usunięcie terrorystów lub łagodzenie (jak to ładnie brzmi) konfliktów o tzw. małym natężeniu (vide Indie-Pakistan). Oczywiście odpowiednio do danego kontynentu możemy podziwiać dobrze dobrane warunki atmosferyczne. Opady czy mgła ciągle będą nam towarzyszyć w „SO2". Pod tym względem „DF2" wydaje się być niemalże ascetą. Dopiero ukazanie głębi terenu i zróżnicowania jego form daje nam poczucie przewagi „DF2". Ot, chociażby subtelności związane z zapadaniem się w śniegu czy zaleganiem w trawie... W obu grach wspaniale zróżnicowano warunki panujące w danych strefach klimatycznych. Zamarznięte rzeczki, bulgoczące bagna czy rozsypujące się przy eksplozjach hałdy piachu w Afryce, w obu wykonaniach wyglądają niezwykle realistycznie, z tym że szczegółowość przemawia za produktem NovaLogic.

AI

Dochodzimy do rzeczy, kto wie, czy nie najważniejszej w tego typu grze. Nasi przeciwnicy w obu przypadkach będą dość dobrze przygotowanymi do spotkania terrorystami, bliźniaczymi formacjami komunistycznego przeciwnika lub... żołnierzami klasycznych armii. Spotkamy także terrorystów a'la Action Directe („SO2"), którzy dla idei potrafią zamienić samoloty pasażerskie w kupę dymiącego złomu. Każdy z tych gatunków bestii ma charakterystyczne dla siebie zachowanie, co jest niewątpliwie widoczne przy spotkaniach „head to head". Zawodowcy szybko wynajdują ukrycie i starają się zaatakować nas z zaskoczenia, obejść lub wstrzelać się tak szybko, jak to możliwe. Gorsi od nich wyskakują z zabudowań prosto pod nasze lufy lub zamierają w pokojach czekając na nasze nadejście. O ile spotkania w terenie zabudowanym mogą być wyzwaniem w obu grach, o tyle walka w otwartym polu uwidacznia niedoróbki „Delta Force 2". Nasi przeciwnicy w „SO2" potrafią bardzo aktywnie kryć się i przemieszczać, starając się wykorzystywać ukształtowanie terenu. Tutaj i „DF2" potrafi wytrzymać konkurencję, ale w przypadku napotkania drużyny piechoty biegnącej na pomoc swym kompanom, wyłazi cała niedoskonałość systemu. Kasujemy delikwentów po kolei, a ich koledzy po prostu biegną dalej! Ba, idą tym samym szykiem niczym okręty w konwoju. „SO2" ma za to upierdliwy zwyczaj wysyłania prosto na nas przeciwników, którzy nas zobaczyli. Wystarczy poczekać, by zrobić z nimi porządek. Inną kwestią jest działanie naszych kolegów. W „SO2" musimy być przygotowani na niespodziewaną kulkę w plecy (warto chodzić w pozycji pochylonej). „DF2" pozwala lepiej zarządzać oddziałem, dzięki zastosowaniu Ekranu Bitewnego - podręcznej mapy z naniesionym nań zadaniami. Punkt dla „DF2" za realizm, ale wynik ogólny wypada w okolicach remisu.

SPRZĘT

Obie gry kryją w sobie gigantyczny arsenał uzbrojenia. „DF2" ma „zaledwie" 9 typów giwer (przy 19 w „SO2"), ale za to wybór dokonany przez NovaLogic jest bardziej... logiczny. Efektem działania uzbrojenia jest zdmuchnięcie przeciwników i każda z tych zabawek to potrafi. Istnieje tylko kilka naprawdę istotnych różnic w użyciu uzbrojenia strzeleckiego i po dłuższym pogrywaniu każdy z Was zapewne dojdzie do wniosku, iż parę zabawek więcej od chłopaków z Zombie nie odgrywa tak wielkiej roli. Ciekawostką jest za to umieszczenie tutaj paru prototypów uzbrojenia będącego w przygotowaniu - ot, chociażby Neostead, karabin szturmowy i shotgun jednocześnie. Za to gadżety dodatkowe (granaty, ładunki wybuchowe czy sprzęt radiowy) to domena Zombie i

Za: Klimat rozgrywki i wykorzystywanie kart 3D.

Przeciw: Słaby realizm i niedopracowane tekstury.

Spec Ops 2 doskonale łączy w sobie elementy zręcznościówki i „prawdziwej" symulacji oddziału uderzeniowego.

WERDYKT **83%**

ALTERNATYWNE Hidden&Dangerous **93%** SWAT3 **91%**



Ja i moje M16. Odyseja wojenna 2000.

„Ach, gdyby nie te przeklęte voxele..."

ich dziecko nie pozwoli, by byle pętak zabrał z ich piaskownicy te cudeńka. No, może z wyjątkiem bazooki (LAW), na którą „DF2" ma wyłączność. Oczywiście posiadanie broni nie warunkuje jej poprawnego użycia. Najwięcej zastrzeżeń mam do granatników podczepianych pod karabinami szturmowymi w „DF2" - ich eksplozja wysadza okna i drzwi, niszczy sprzęt zmechanizowany, ale potrafi pozostawić nietkniętych żołnierzy. Jest to szczególnie zauważalne (i bolesne) podczas szturmowania pięter czy uderzenia z przewagą terenu (z góry). Wyważenie siły ognia wypada na korzyść „SO2", gdzie odpowiednio dobrany repertuar narzędzi jest optymalnie wykorzystany, natomiast jego ilość po kilkunastu podejściach do misji przestaje się liczyć. Tym niemniej bazooka z „DF2" potrafi być momentami marzeniem każdego fana „Spec Ops". Na dłuższą metę - remis.

TAKTYKA

„SO2" stawia bardziej na element zręcznościowy. W obu produktach nie zastosowano sejwu podczas misji, ale tylko w „SO2" występują apteczki regenerujące nasze zdrowie. Obie gry pozwalają nam dowodzić podległymi ludźmi, ale jedynie „DF2" oddaje nam w ręce prawdziwą władzę. „SO2" to możliwość przeskakiwania między żołnierzami drużyny. „Wytwór" NovaLogic kreuje nam menu z komendami wydawanymi głosem i zmusza do zaufania naszym współpracownikom. Momentami jest to irytujące, chwilami zaś zbawienne. Tak czy inaczej personalizacja jest daleko posunięta. Podczas wykonywania zadań nasi koledzy potrafią wsadzić nam kulę w plecy („SO2") lub po prostu olać nasze polecenia i zamiast iść za nami, spokojnie zapętlają się w jakimś budynku („DF2"). „Delta Force 2" to działania zespołowe dwuosobowych drużyn i co za tym idzie musimy zmieścić się w danym czasie, być w określonym miejscu itp. Mamy wrażenie, że jesteśmy częścią większego planu - pod tym względem „Spec Ops" jest ascetycznie dziewiczy. Rozgrywka multi-playerowa w przypadku NovaLogic daje znacznie więcej radochy i możliwość „popykania" w szerszym gronie. Przy napotkaniu przeciwników obie gry oferują podobny zakres dokonywanych możliwości - zmiana pozycji, obserwacja na dystans (ale w „DF2" mamy zawsze podręczną lunetkę na giwerze!), niemalże identyczny zasób środków uderzeniowych (granaty są jednak liczniej reprezentowane w „SO2") i wreszcie możliwość opróżnienia magazynka prosto w klatę wroga. „Delta Force 2" ma jednak zaimplementowany system trafień punktowych i w zależności od tego w co trafimy, takiej możemy się spodziewać reakcji przeciwnika. Nie ma nic radośniejszego, niż podpatrywanie zranionego w brzuch terrorysty! Nasi przeciwnicy w „SO2" biegną na nas po stwierdzeniu obecności grupy uderzeniowej i giną na dystansie kilkunastu metrów. „Delta Force 2" to niuanse wyłuskiwania wroga z zabudowań i niespodziewanych serii puszczanych przez okno. W tym spotkaniu zdecydowanie zwycięża precyzja rodem z NovaLogic.

TECHNIKA

Voxelowy engine „Delta Force 2" ma w zasadzie jedną wadę - że jest voxelowy. Niewykorzystywanie drzemiących w naszych kartach możliwości, to wręcz zdrada. Co prawda dalej jest znacznie lepiej, ale i tak przy większej bitwie (w Afryce rusza na nas kompania szturmowa!) dusimy ostatnie megaherce, a i tak jest ich za mało. 98 MB RAM i PII450 to w zasadzie niezbędne minimum do bezstresowego pogrywania. W przypadku gry Zombie jest inaczej - V3 na pokładzie daje nam gigantyczny komfort grania. Wszystko jest pięknie obłe i raduje patrzałki. Ale po dłuższym graniu zorientujemy się, że nie wykorzystano do końca dobrodziejstw dopalaczy. „SO2" to głównie bitmapki nałożone na dość płaskie krzaczki, służące za iluzoryczną osłonę. „DF2" natomiast czasami „wywala" się i za wszelką cenę próbuje uwięzić między ścianami budynków naszych przeciwników. Eksplozje w obu grach zrobione są świetnie, ale tylko te z „DF2" mają coś wspólnego z realizmem. Nie dość, że potrafią przykuć naszą uwagę na piekielnie długi okres, to jeszcze podrywają z ziemi kupę piachu i znacznie obniżają widoczność - wygląda to fenomenalnie! Wyliczenia balistyczne dla poszczególnych typów uzbrojenia także wykonano lepiej w laboratoriach NovaLogic - widać to przy próbie trafiania w ruchomy i opancerzony cel. W ostatniej z konkurencji, tylko obsługa kart 3D daje nam kruchy remis ze wskazaniem na „DF2".

Piekielnie trudno było zestawić oba te produkty. Mimo poruszania niemalże bliźniaczego tematu różnią się między sobą dość znacznie. „Spec Ops" to zabawa podobna do pierwszych misji „Hiddena", potem zaś przychodzi czas na prawdziwego mistrza - „Delta Force 2". Realizm i poziom trudności, dopracowany tryb kampanijny i rozsądnie dobrany arsenał - oto wielkie atuty dziecka NovaLogic. Jednakże zastosowanie engine'u opartego na voxelach eliminuje na starcie posiadaczy słabszego sprzętu i oddaje pole konkurencji, która nie popełniła tylu błędów przy projektowaniu AI.

Oba tytuły polecam, bo trzeba je mieć chociażby dlatego, by wyrobić sobie własne zdanie na ich temat. **BLACK MAIL**

		WERDYKT
Za: Profesjonalne podejście do tematu i duży realizm rozgrywki.	*Delta Force 2 to przede wszystkim realizm! I tylko voodoo, tylko voodoo... brak!*	**91%**
Przeciw: Stary engine, brak sprzętowego wsparcia.		

ALTERNATYWNE ■ Hidden&Dangerous **93%** ■ SWAT3 **91%**

MESSIAH



Czy dwa tysiące lat to nie za długi okres oczekiwania?

DOSKONAŁE PRZEJĘCIE

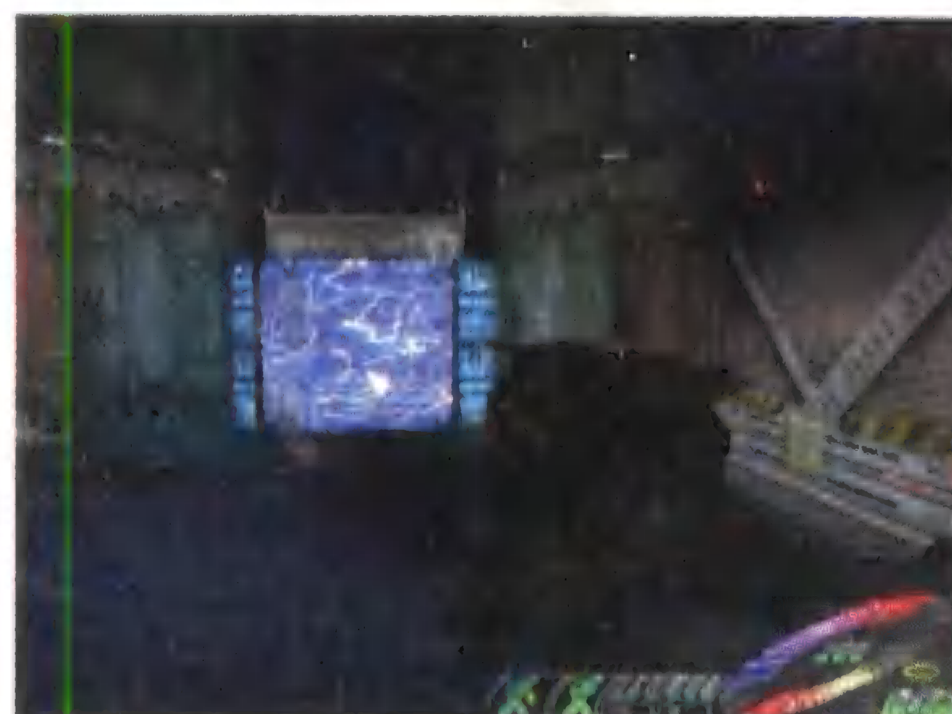
Najlepszy sposób wejścia w czyjeś ciało jest taki: znajdując się w ciele obecnego gospodarza stajemy na wprost naszej potencjalnej ofiary. Wyskakujemy z ciała, przeskakujemy nad głową ofiary i wskakujemy od strony pleców. Tak podobno robią prawdziwi zawodowcy.



Kawał radioaktywnego metalu może być doskonałą bronią.



Skoki z postaci anioła niczym nie grożą.



Gra miejscami jest naprawdę anielska.

- Wydawca: **Virgin**
- Producent: **Shiny**
- Premiera: **Luty**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.shiny.com**
- Wymagania: **P233, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Może niektórzy z Was się zdziwią, ale czuję dziwną słabość do aniołów. Nie chodzi mi jednak o śliczniutkie pozbawione wyobraźni cherubinki, które nie mają lepszego zajęcia jak pomaganie ludziom. O nie. Mi anioły kojarzą się z Sodomą i Gomorą, są wysyłanymi przez Boga zabójcami o ognistych oczach. Dla mnie to anioły to pewien rodzaj mniej wykręconych demonów.

Bluźnierstwo? Chyba tak, ale nie wińcie mnie za to. To, co właśnie opisałem, to zaledwie echo idei, jakie ludzie z Shiny zawarli w swojej nowej grze. Na pewno wszystkiemu zaprzeczą, ale świat, w którym rozgrywa się akcja „Messiaha" sprawia, że super-awangardowy komiks Preacher wygląda jak czytanka dla grzecznych dzieci. Nagle wydaje się, że już niedługo być może ujrzymy reklamówki z papieżem palącym marihuanę.

Wcielamy się w postać anioła - dokładniej mówiąc cherubina - o imieniu Bob. Zostaje on

> ***„Wcielamy się w postać anioła - dokładniej mówiąc cherubina - o imieniu Bob"***

wysłany na ziemię przez swojego brodatego szefa, aby trochę „posprzątać". Zostajemy rzuceni na głęboką wodę w świecie przepełnionym wszystkimi możliwymi dewiacjami, od kanibalizmu w górę. Bob jest wyjątkowo podatny na wszelkiego rodzaju zagrożenia, jakie niesie ze sobą życie we współczesnym świecie i kilka serii karabinu maszynowego wystarczy, aby z powrotem wysłać go do bossa. Ponieważ sam nie może nosić broni, jego szanse przeżycia wydają się mizerne. Na szczęście potrafi wskakiwać w ciała napotykanych ludzi.

W ten sposób mamy do czynienia z grą, która przypomina skrzyżowanie „Metal Gear Solid" na PlayStation oraz popularnego w latach 80-tych „Paradroida". Przy odrobinie sprytu możemy przejmować kontrolę nad dowolnym ciałem i związanymi z nim umiejętnościami. Na przykład policjanci dysponują słynnym celownikiem snajperskim Shiny, podczas gdy technicy potrafią używać zaawansowanych technologicznie urządzeń.

Nic strasznego? No to czytajcie dalej. Najlepszym sposobem na osiągnięcie sukcesu jest pozbycie się wszystkich nabytych dotychczas instynktów. Opanowane ciało należy traktować jako pancerze - coś, co na kilka chwil powstrzyma kule przed dosięgnięciem Twojej anielskiej istoty. Oczywiście po opuszczeniu ciała, jego właściciel ponownie przejmuje nad nim kontrolę i zazwyczaj jest w paskudnym nastroju. Oznacza to, że najbezpieczniej będzie



CZYSTA PRZYJEMNOŚĆ

Dziwne jest, że nikt dotąd nie stworzył czegoś równie wyrazistego. Najbardziej efektowną bronią jest niewątpliwie rakietowy harpun. Jego strzałom towarzyszą efekty przypominające quake'owego railguna, a trafiwszy w cel wyrzuca ofiarę w powietrze, dopóki nieszczęśnik nie natrafi na coś, na czym będzie mógł zawisnąć i spokojnie oddać się przedśmiertnym drgawkom.



Cel! Pal!



Okropny widok, nie?



Trudno powstrzymać uśmiech.





Kolejna gra z pomarańczowymi kombinezonami.



pozbyć się jegomościa. Najlepszym sposobem jest skok z dużej wysokości, wyskoczenie z ciała, podczas gdy nieszczęśnik rozbryzguje się na dole. Jeżeli jeszcze weźmiemy pod uwagę fakt, że poszczególne części modeli mogą być niezależnie od siebie deformowane, mamy do czynienia z grą, która z pewnością przypadłaby do gustu markizowi de Sade.

Czy jest jednak dobra?

Muszę przyznać, że tak. Jeżeli gracz potrafi zmienić swój sposób myślenia - a wydaje mi się, że nie każdy będzie w stanie tego dokonać - to z pewnością doceni również typową dla Shiny dbałość o szczegóły. Chociaż levele są dosyć linearne, to zagadki mają zazwyczaj kilka rozwiązań. Uzbrojenie zaprojektowano z dużą dozą wyobraźni i jest ono bardzo wyraziste. Już choćby rakietowy harpun z pewnością niejednego zaskoczy.

Sztuczna inteligencja, chociaż niedoskonała, warta jest pochwały. Mieszkańcy Ziemi chcą za wszelką cenę odszukać naszego nie do końca anielskiego bohatera i jednocześnie maksymalnie utrudnić mu wchodzenie w ich ciała. Można ich jednak wyprowadzić w pole. Możemy na przykład spróbować przejąć kontrolę nad strażnikiem, zacząć strzelać do jego kumpli i wyskoczyć. Wymiana ognia powinna trwać dalej. Z drugiej strony, jeżeli nie jesteśmy w trybie walki, ludzie przyjaźnie nastawieni do naszego gospodarza, nie będą uważali nas za zagrożenie i pozwolą robić swoje. Jeżeli jednak w ciele gliniarza zapuścimy się na terytorium Chotów (lokalni kryminaliści - zmutowana wersja redakcyjnego HOT-a - dop. Jagd52), powietrze zrobi się gęste od ołowiu.

„Należy uznać „Messiaha" za dynamiczną i ekscytującą grę akcji"

Jeżeli jednak uda nam się tak wymanewrować dwie rywalizujące grupy tak, aby stanęły naprzeciw siebie oraz znaleźć bezpieczną kryjówkę, załatwią się nawzajem. Jedne z najprzyjemniejszych momentów w „Messiahu" możemy spędzić oglądając zażarte wymiany ognia pomiędzy Chotami i policjantami, gdzie rakiety szybują w powietrzu, a mgłę przeszywają strzały laserów. Bardziej problematyczne jest to, jak szybko dotychczas przyjazny osobnik rzuci się na nas, kiedy tylko ujrzy w naszej ręce broń. Jeśli wyciągniemy broń z kabury, nawet gdy używamy jej tylko przeciwko ludziom, którzy na to zasługują, od razu staniemy się celem dla naszych kumpli. Oj, nieładnie.

Co dziwniejsze, po spędzeniu wielu godzin na mordowaniu przeciwników, decyzja autorów o nadaniu aniołowi kształtów dziecka wydaje się uzasadniona. „Messiah" przedstawia świat, w którym anioły patrzą na ludzi tak jak dzieci na insekty - uznają je za wspaniałe zabawki. W naszym pięknym kraju spolonizuje go ekipa CD Projektu, za co już teraz składamy serdeczne dzięki.

KIERON GILLEN



Za: Oryginalna, perwersyjnie zabawna, doskonała grafika.

Przeciw: Niedopracowane mechanizmy AI, niewygodne sterowanie.

Anielski sadyzm i proceder kradzieży ciał dla całej rodziny. Kochamy Shiny!

WERDYKT 83%

ALTERNATYWNE Requiem | Urban Chaos 88%

IMPERIUM GALA

Dwa lata temu, LEM zaprezentował grę „Imperium Galactica". Fani strategii przyjęli nowy tytuł z zaciekawieniem i... z pewną rezerwą.



Galaktyczna flotylla płynie ku zagładzie.



Wojna to przede wszystkim ekonomia.

- Wydawca: **GT Interactive**
- Producent: **Digital Reality**
- Premiera: **Luty**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.imperiumgalactica2.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Win95/98**

Debiutujący podówczas zespół węgierskich twórców tego produktu był zupełnie nieznany. Ale gra początkowo przypominająca brzydkie kaczątko, szybko przeistoczyła się w pięknego łabędzia! Odniosła europejski (i nie tylko) sukces, co do ilości sprzedaży i została zaliczona do klasyki gatunku. To rozbudziło nadzieje fanów na sequel „IG". Przyszło jednak nam czekać długie dwa lata! Dziś nowa „Imperium Galactica 2 - Alliances" puka do naszych drzwi. Termin premiery wyznaczono na koniec stycznia 2000 roku. Gry Komputerowe dysponują już pełną prasową wersją „IG2A". Odsłaniamy więc kurtynę i prezentujemy grę Czytelnikom.

„IG2A" kontynuuje i rozwija temat swej poprzedniczki. To wielowątkowa strategia o podboju galaktyki i budowaniu w niej dominującego Układu Gwiezdnego. Galaktyka „IG2A" nie jest martwym statycznym rojem konstelacji gwiezdnych i ich systemów planetarnych. Ten kosmos jest kolebką, terenem ekspansji i areną ścierania się siedmiu konkurujących między sobą wysoko zorganizowanych i rozwiniętych technicznie cywilizacji. Zorganizowane w cesarstwa, królestwa, federacje, republiki i klany skupiają nierzadko więcej niż jedną formę życia. Galaktykę penetrują ponadto tajemnicze UFO. Pośród ras kosmitów napotkamy m.in. gatunek homo sapiens, humanoidy, płazopodobne, insektoidy i inne, nieraz trudne do określenia formy rozumnego życia. To sprawia, że „IG2A" jest bardzo rozległą i bajecznie barwną grą. Mieści w sobie wielorakie gry: wojenną, gospodarczą, handlową oraz grę o technologiczny prymat w galaktyce. „IG2A" jest zarazem poligonem działań dyplomatycznych i... szpiegowskich. Popłaca tu zawieranie sojuszy z innymi cywilizacjami i negocjowanie z nimi kompromisów. Co więcej, wszystkie te wątki w grze są logicznie spójne. Dwa lata temu, opisując poprzednią „IG" wspomniałem, że była ona dość ryzykowną lecz nieoczekiwanie udaną hybrydą wielu gatunków i stylów. Następca jest bardzo podobnie skonstruowany i również wychodzi z tego zwycięsko. Wątki ekonomiczny, handlowy eksploracyjny i selekcji badań naukowych gry przypominają nieco znane i dobre wzory z „Master of Orion 2". W „IG2A" pobrzmiewają równie wyraźnie echa bitewne nie tylko tej gry, ale również ze starej „Fragile Alliances", a nawet najnowszej „Homeworld". Na tym jednak koniec podobieństw, czas więc przejść do tego, co jest nowe i udoskonalone w „IGA2".



Przede wszystkim jest w tej grze poprawione i zdecydowanie lepsze AI programu. To podwójnie ważne, gdyż umożliwiło twórcom gry powiększenie stopnia nieliniowości jej akcji. „IG2A" obejmuje trzy rozległe kampanie i dziesięć pojedynczych scenariuszy, które oferują różny poziom trudności. Gra oczywiście posiada też opcję gry wieloosobowej. Nie musimy już startować (jak dwa lata temu) w ekstremalnie niekorzystnej dla siebie sytuacji, zaczynając od forsownej odbudowy jedynej kolonii, zdemolowanej wężowym atakiem Obcych. Taki handicap AI komputera przestał być twórcom gry potrzebny. Teraz już od startu kampanii dysponujemy w pełni sprawną kolonią. Możemy poświęcić całą uwagę profilowaniu rozwoju, prac badawczych oraz podjęciu najpilniejszej produkcji. I tak trzymać! W „IG2A" od początku mamy do dyspozycji wielki i nieźle uzbrojony bojowy kosmolot (conqueror). Mieści on w sobie kilka niszczycieli, statek kolonizacyjny, terraformer, kąśliwe kosmiczne myśliwce, a nawet czołgi do zajmowania desantem niepokornych planet. Blisko naszej (naszych) kolonii zwykle odnajdujemy kilka nadających

CTICA 2 PL









Niech się mury pną do góry... Chwała Imperatorowi!

się do skolonizowania niezamieszkałych planet oraz co najmniej jedną bazę piratów gwiezdnych. Zajęcie jej powiększa nasz potencjał badawczy i produkcyjny. Dodam jeszcze, że „IG2A" nie wymusza na nas „na siłę" wchodzenie w kampaniach w konflikt z Obcymi, choć np. w scenariuszach od początku wiadomo, kto jest z nami w stanie wojny. Zupełnie nową jakością w „IG2A" jest możliwość prowadzenia współpracy i handlu oraz zawierania sojuszy z obcymi cywilizacjami. Nie zdradzę oczywiście sekretu gry jeśli powiem, że niektóre z ras swą agresywnością przyprawią nas o ból głowy. Kolejne novum w grze to możliwość wyboru jednej rasy do osobistego kierowania jej losami. Wybrać można jednak tylko jedną z trzech dostępnych: Solarian (ludzie) oraz KraHen i Shinari. Dla każdej z tych trzech odmian bohaterów przeznaczono jedną kampanię, stąd łącznie z dyskiem inicjującym, produkt umieszczony jest na czterech kompaktach. Grywalność „IG2A" jest naprawdę dobra! Nowa i udana jest również grafika gry. Trzy różne kampanijne intra oraz liczne (tematyczne) wstawki filmowe mogą zaimponować grafiką nawet wybrednym! Wymagają one jednak dobrej konfiguracji sprzętowej.

W grze występuje także tutorial w pięciu lekcjach, który jest pełnowartościową instrukcją gry, ilustrowaną obrazem oraz komentowaną po angielsku „w mowie" i „na piśmie". Tego nie sposób przecenić, gdyż wielofunkcyjny interfejs gry jest naprawdę złożony i niełatwy do intuicyjnego opanowania. Dla niezbyt biegłych w języku Biszkopciarzy, mam jednak dobrą wiadomość! Dystrybutor LEM Licomp przystąpił już do opracowania pełnej lokalizacji „IG2A"! Ma ją wydać w formie dyskowej nakładki do kompletu czterech dysków samej gry, która zostanie sprowadzona w wersji angielskiej. Osobiście „IG2A" oceniam wysoko i uważam za naprawdę wartą zakupu.

RESET

Za: Bardzo dobra grywalność, przyzwoite AI programu, angażujący klimat gry.

Przeciw: Dość złożony interfejs, wymuszony wielofunkcyjnością gry.

„IG2" to nowy lider w grupie strategii. Stanowi twórcze rozwinięcie przeboju sprzed dwóch lat.

WERDYKT 90%

ALTERNATYWNE Imperium Galactica **82%** Master of Orion 2 **88%**

SLAVE ZERO

Ratujemy małych ludzików przed złymi robotami (lub rzucamy nimi o ściany).





Kakofonia eksplozji, orgia ognia. A miało być bez seksu.



- Wydawca: **Infogrames**
- Producent: **Infogrames**
- Premiera: **Tel**.
- Cena: **Tel**.
- Dystrybucja: **CD-Projekt**
- Strona WWW: **www.slavezero.com**
- Wymagania: **P233, 32 MB RAM, 127 MB HD, Karta 3D**

Podobnie jak film klasy B, opowiadający o potworach „Slave Zero" karze głównemu bohaterowi szaleć w środowisku miejskim. I podobnie jak w przypadku filmu o potworach, dostarcza ogromnej porcji rozrywki, mimo swojej płytkości. Taka jest jednak natura gier zręcznościowych, a „Slave Zero" z pewnością ma wiele cech takiego rodzaju gry, pomimo wysiłków autorów stworzenia rozbudowanej fabuły.

Osadzony w przyszłości scenariusz opowiada o złym dyktatorze, który kontroluje poddanych za pośrednictwem tajemniczej siły oraz 30-metrowych robotów. I oto do akcji wkracza gracz, który przyłącza się do rebeliantów i przejmuje kontrolę nad 20-metrowym biomechanicznym robotem pod nazwą Slave Zero. Jego zadaniem jest położenie kresu panowania złego dyktatora. Ma tego dokonać poprzez wykradzenie większej liczby biomechanicznych embrionów i przypuszczenie ataku na cytadelę przeciwnika. Poszczególne misje w „Slave Zero" przypominają swym charakterem zadania z „Rogue Squadron 3D". Mamy więc za zadanie eskortować oddziały rebeliantów, ratować sprzymierzeńców z opresji oraz bronić zasobów. Konflikty uatrakcyjnione są dzięki interaktywnym arenom walk, jak na przykład powoli wy-

MAŁY KROK CZŁOWIEKA, OGROMNY SKOK ROBOTA

Niezła fabuła obraca się wokół doskonałego pomysłu „potwora w mieście". Podobnych wrażeń dostarczał chyba jedynie „Rampage" na automatach w połowie lat 80. Po rozprawieniu się z wrogimi robotami możemy nieco poszaleć, oddając się orgii destrukcji. „Hej, ty, w czerwonej koszuli. Zaraz zobaczymy jak daleko potrafię tobą rzucić. Ha, ha. Daleko nie uciekniesz na tych swoich krótkich nóżkach. Zaczekaj, zmieniłem zdanie. Zmiażdżę cię tym samochodem!" Nic nie daje takiej satysfakcji jak porzucanie pojazdami w ich właścicieli, zwalenie kilku estakad na głowy przechodniów i rozsmarowanie grupki ludzi na ścianie pobliskiego budynku, chociaż niektórzy być może poczują lekkie wyrzuty sumienia.



Najpierw wybieramy nieszczęsną ofiarę, oddającą się na przykład przyjemności zakupów w centrum handlowym.



Chwytamy wijącego się człowieczka w garść i rzucamy nim o ścianę, głośno przy tym rycząc.


Wyobraźnia ludzka nie zna granic.





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Slave Zero" będzie spisywał się na Twoim PC

Komputer Testowy: **P233, 32MB RAM, Voodoo 1 (4MB)**



Werdykt: Wyłączenie zbyt wielu opcji graficznych nie wpływa dobrze na wygląd „Slave Zero".

Komputer Testowy: **PII 400, 64MB RAM, Voodoo 3 (16MB)**



Werdykt: Żadnych problemów. Szybka, płynna akcja. Wszystko świeci pełnym blaskiem.

WYŚCIG ZBROJEŃ

Robot Slave Zero wyposażony jest w zamontowaną na ramieniu wyrzutnię rakiet, a oprócz tego może mieć ze sobą dwie dodatkowe bronie. Oprócz tego nasz robot upora się z podnoszeniem żelastwa, pojazdów i ludzi i miotać nimi w charakterze pocisków. Możemy również używać pięści do wyważania drzwi, niszczenia budynków i zadawania obrażeń przeciwnikom. Oprócz tego, tupiąc generujemy wstrząsy, które potrafią niszczyć pojazdy i mniejsze budowle.


Gigantyczny, oto co o tym myślę.

pełniający się trującymi odpadami silos. Scenerie są bardzo zróżnicowane i mamy tu do czynienia z wieloma scenariuszami rozgrywającymi się w zamkniętych przestrzeniach, którymi są na przykład kanały, fabryki robotów czy też bazy wojskowe. Jednak najciekawsze potyczki rozgrywają się na ulicach miasta i dachach niebotycznych drapaczy chmur. Układ ulic sprawia wrażenie linearnych, ale chytrze rozmieszczonych pozycji wroga. Błyskające gdzieniegdzie neony prowadzą nas do celu, nie wywołując jednocześnie wrażenia, że jesteśmy prowadzeni ściśle wytyczoną trasą. Dopiero po jakimś czasie zdajemy sobie sprawę, że nie było innej drogi.

Tym, co najbardziej uderza w „Slave Zero" jest skala i rozmach. Malutkie postacie i pojazdy śmigają po ulicach i w powietrzu, a „metropolia" tętni życiem. Cała sceneria jest przy tym w pełni interaktywna.

Możemy więc zniszczyć prawie każdą budowlę, z wyjątkiem tych, które wytyczają granice obszarów, włączając w to linie kolejki jednotorowej i pędzące po szynie pociągi. Podobnie jak w grach typowo zręcznościowych, ruiny kryją zapasy amunicji i apteczki. Nasz Slave Zero może zbierać walające się gdzieniegdzie żelastwo, które następnie służy jako broń - od prymitywnych maczug po miotane z dużą siłą pociski. Praktycznie każdy przedmiot może stać się bronią. Wrogie roboty są bardzo zróżnicowane zarówno pod względem prezencji, jak i stosowanej taktyki. Wyposażone w ogromne tarcze boty policyjne nacierają na oślep, podczas gdy inne trzymają się na dystans i miotają pociskami z moździerzy oraz, jeżeli zbliżymy się na odpowiednią odległość, strzałami laserów,.

Jeżeli ktoś cierpi na arachnofobię, to misje rozgrywające się w kanałach z pewnością wywołają u niego ostrą reakcję alergiczną. Ostrzegamy, że zetkniemy się z gigantycznymi mechanicznymi pająkami spadającymi z góry i przemykającymi się różnymi zakamarkami. Z upływem czasu do akcji wkraczają również roboty latające, a generalnie im bardziej zbliżamy się do cytadeli dyktatora, na tym większy natrafiamy opór. Oprócz głównych przeciwników musimy zmagać się również z pomniejszymi nieprzyjaciółmi w postaci kierowanych przez ludzi śmigłowców, odrzutowców, czołgów i transporterów opancerzonych, które co prawda nie stanowią poważnego zagrożenia, jednak są czasami wielce irytujące. Możemy jednak do nich strzelać i miażdżyć je w stylu King Konga.

Nasz Slave Zero jest w stanie na bieżąco się dozbrajać. Pewnego autentyzmu grze nadaje fakt, że możemy mieć przy sobie jedynie dwa typy broni (oprócz zamontowanej na ramieniu wyrzutni pocisków) - jedną broń w dłoni, a drugą przewieszoną przez plecy. Siła rażenia zwiększa się wraz z wzrostem stopnia trudności i odporności przeciwników. Zwykłe pociski zastąpione zostają pociskami samonaprowadzającymi się; broń pulsacyjna przekształca się w broń rażącą ciągłymi promieniami, a karabiny maszynowe mają coraz większą szybkostrzelność. Jedyny problem to perspektywa trzeciej osoby w ciasnym miejskim środowisku. Gwałtownie zmieniająca się pozycja kamery może czasami dezorientować. Aby móc poradzić sobie z ogromną złożonością miejskiego krajobrazu, autorzy musieli zastosować dosyć uproszczone modele i efekty świetlne. Duża liczba wielokątów rozłożona jest równomiernie pomiędzy poszczególne elementy pojawiające się w danym momencie na ekranie. Szybka i dynamiczna akcja nie pozostawia jednak wiele czasu na przyglądanie się z uwagą otoczeniu. Dlatego też niedociągnięcia grafiki pozostają w dużej mierze niezauważalne, chociaż niektóre budynki miejscami mają wyraźnie klockowaty charakter.

> ***„Tym, co najbardziej uderza w „Slave Zero" jest skala i rozmach"***

W porównaniu z wysiłkiem włożonym w rozgrywkę dla pojedynczego gracza, razi niedopracowany tryb multi-player, oferujący jedynie rozgrywkę typu deathmatch i niezbyt ciekawe areny. Ogólnie rzecz biorąc, „Slave Zero" to szybka gra akcji i niewiele więcej. A czy wspomniałem o tym, że możemy ciskać ludźmi o ściany budynków? **STEVE BROWN**

Za: Dostarcza dobrej zabawy, dynamiczna.

Przeciw: Słaby tryb multi-player, nienajlepsza grafika.

Żadnych problemów. Szybka, płynna akcja. Wszystko świeci pełnym blaskiem.

WERDYKT 82%

ALTERNATYWNE Shogo MAD | Mechwarrior 3

INTERSTATE'82

Zakładaj szałowe ciuchy. Ruszamy w lata osiemdziesiąte. Będzie czadowa balanga!

NA TYM CD



Było to bardzo rozrywkowe spotkanie.





- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Activision**
- Premiera: **Styczeń**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.activision.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Być może robię się już zdziadziałym graczem. W końcu 12 lat w czynnej służbie robi swoje i odzywają się w człowieku sentymenty. Nic jednak na to nie poradzę, że nie obchodzi mnie potrójne filtrowanie anizotropowe, a zamiast piętnastu poziomów transparencji wody wolę w grze znaleźć klimat, który przykuje do monitora na długie godziny. „Interstate'82" ma w sobie to „coś". Czasem jednak klimat to nie wszystko...

Przywiązanie do wciągającej atmosfery zostało grze chyba po jej poprzedniku – wydanym latem 1997 przez Activision „Interstate'76". Ta pełnokrwista samochodowa strzelanka swego czasu narobiła niezłego zamieszania w światku komputerowym, zjednując sobie zarówno gorących wyznawców, którzy okrzyknęli ją prawdziwym wydarzeniem, jak i zaciekłych przeciwników, określających ją mianem „dennej" i „kiczowatej". „Interstate'76" urzekł mnie wskrzeszonym klimatem luzu lat 70., hałaśliwą muzyką, wielkimi gablotami na sprężynujących resorach, fryzurkami afro. Ciekawe było również tło wydarzeń – alternatywna wizja Ameryki gnębionej kryzysem paliwowym, rozszerzająca się anarchia, samochodowe gangi uzbrojone po zderzaki, grasujące na bezdrożach i międzystanowych autostradach. „Oh man"! Wątki te kontynuuje rozgrywający się 6 lat później sequel. Bohater „I'76", Groove Champion, popadł w poważne tarapaty, próbując rozpracować jedną z mafii. Dowiedział się o jedną rzecz za dużo i ściągnął na swą głowę większość bandziorów z całego Środkowego Zachodu. Na ratunek rusza rezolutna młodsza siostra – Skye. O pomoc prosi znanego już graczom Murzyna Taurusa i to właśnie w jego postać wcielamy się tym razem. Co prawda gigantyczne afro zamienił na nienaganną fryzurkę i ciemne okularki od Ray–Ban, ale to wciąż ten sam sympatyczny twardziel, piszący „po godzinach" wiersze o mieszance paliwowo–tlenowej.



Autorzy przygotowali tryb rozgrywki instant action i standardowy multi–player, jednak tak naprawdę najciekawszy jest „trip" – 17 kolejnych misji, połączonych w jedną historię. Podobnie jak w poprzedniku, to właśnie ten element stanowi o wartości gry. Wstawki filmowe łączące poszczególne zadania są po prostu znakomite. Nie powstydziliby się ich twórcy bardziej „ambitnych" gier – niejednej przygodówki i strategii RTS. Filmiki są mistrzowskim popisem intrygujących ujęć, błyskotliwych dialogów, wyrazistych postaci i suspensu. Obejrzyjcie scenę pościgu z intra czy ślady deszczu padającego na szyby w momencie, gdy Taurus budzi się ze snu. Czyż nie są to całkiem „kinowe" zagrywki? Autorom po raz kolejny w niezwykły sposób udało się uchwycić klimat epoki, w której umiejscowili akcję. Cały ten blichtr i plastikowy przepych wczesnych lat 80., kolorowe ciuszki, ostre makijaże. Skórzane wdzianka i czuby punków, różowe T–schirty, obrzydliwe seledynowo–cukierkowe wnętrza, oświetlone migającymi neonami. Wszystko to, oraz wspomniana już galeria niezwykłych postaci i dobrze dobranych głosów sprawiają, że bardzo szybko wciągamy się w grę, łapiemy ten klimat i zżywamy z Taurusem. Rozwijająca się intryga i piętrzące znaki zapytania stanowią motywację do dalszej gry, przechodzenia kolejnych misji, które zbliżają bohaterów do rozwiązania zagadki.

Niestety, oprócz tych głębokich słów uznania muszę również skierować do autorów gry kilka wyrazów niezadowolenia. Wielokrotnie



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „I'82" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P233MMX, 32MB RAM, Voodoo1**



Werdykt: **Cienizna. Grać można, ale nie oczekuj spektakularnej grafiki. Czas na poważny upgrade.**

■ Komputer Testowy: **PII333, 64MB RAM, Voodoo3**



Werdykt: **To właściwa konfiguracja dla tej gry i tej rozdzielczości. Można nawet spróbować „schodek" wyżej.**



■ **Grafika przeszła prawdziwy lifting.**

czyta się ostatnio utyskiwania recenzentów, że gra pod względem technicznym przygotowana jest wzorowo, wygląda pięknie i ma szybki engine, a brakuje jej klimatu i nie jest wciągająca. Tymczasem z „Interstate'82" jest dokładnie odwrotnie. Gdy skończymy już oglądać wstawki filmowe, przechodzimy do trójwymiarowego świata, w którym przebiega prawdziwa akcja. Tu czeka nas kubeł zimnej wody. Autorzy oparli się na rozwiązaniach ulepszonego engine Dark Side („Heavy Gear 2"). W sumie radzi on sobie całkiem nieźle. Duże otwarte przestrzenie, trasy wiodące przez bezdroża i pustynne odludzia – to wizytówka „I'76" i podobnie jest w sequelu. Niestety, autorzy postanowili nas uszczęśliwić i przenieśli część misji w inne rejony. I tak na przykład pierwsza rozgrywa się w Las Vegas. „Fajnie miasto" – pomyślałem. Niestety „miasto" tylko z nazwy. Zaskakujący jest całkowity brak pieszych, szare klockowate budynki, ozdobione jedynie wepchniętymi na siłę neonami. Ruch uliczny na wymarciu. W okolicy grasują dwa (!) samochody – przeciwnicy. Szok. Po kipiącym życiem „Driverze" takich potknięć już się nie da strawić. Podobnie wygląda opuszczone centrum handlowe – nudne tekstury, sterylnie puste wnętrza, kilka szyb do rozbicia. Poza tym, mam mieszane odczucia co do jazdy samochodem po budynkach. Ciasno, a do tego engine potrafi nas zakapućkać w jakimś rogu czy zaułku i wtedy ratuje już tylko restart. Po dłuższym obcowaniu z grą wychodzą inne wady. W stosunku do pierwowzoru dokonano zbyt małej ilości zmian. Większość na gorsze. Zrezygnowano z widoku zza kierownicy, udziwniono uzbrojenie. Nici z obiecywanych helikopterów i motocykli. Pojawiła się za to opcja wyjścia z samochodu. W ten sposób można zmienić zniszczony środek lokomocji na nowy. Przydatne, nie powiem, ale nasz bohater biega sztywno jak osobnik po ostrej kuracji viagrą. Ma też kłopoty z trafieniem między futryny i bramy, nawet bardzo szerokie. Piłeś – nie jedź? Nie – chyba kolejne potknięcie programistów.

W sumie „Interstate'82" udał się twórcom średnio. Znakomity klimat i intrygującą fabułę zabijają niedostatki engine, niedoróbki, monotonia, fatalne wykonanie wnętrz. Po pełnoprawnym sequelu można było oczekiwać znacznie więcej, tymczasem produkt Activision wygląda jak dysk z dodatkowymi misjami. Spodoba się tym fanatykom „jedynki", którzy przełkną potknięcia koderów i małą ilość zmian. **PIOTRES**

INTERSTATE'96

Nie wiem, czy autorzy planują kontynuację „Interstate'82". Niemniej mam już kilka pomysłów, jak taka trzecia część mogłaby wyglądać. Akcję można umieścić w połowie lat 90. Groove Champion i Taurus dobierają sobie trzech przystojnych kierowców i zakładają boys–band „Highstreet Boys". Lansują przebój „I drive it that way" i ruszają na światowe tournee, udzielając wywiadów dla ambitnych masowych tygodników kolorowych. Skye zostaje gwiazdą telenoweli „Glan" i występuje w reklamówce „Always–Highways". Skeerer porzuca branżę motoryzacyjną i inwestuje w komputery, szybko stając się szefem pewnej korporacji i najbogatszym człowiekiem świata. Oczywiście – w „Interstate'96" wszyscy będą porozumiewać się przez komórki.



■ **Za:** Dodatkowo 10 punkcików za pomysł, niesamowity klimat i świetne filmiki.

■ **Przeciw:** Mało urozmaicone wnętrza, wtórność, za dużo niespełnionych obietnic.

Starannie przemyślana. Potrafi wciągnąć. Ale genialny „Driver" podniósł poprzeczkę znacznie wyżej.

WERDYKT 70%

ALTERNATYWNE ■ Driver **90%** ■ Carmageddon 2

NOCTURNE

Uczucie strachu jest dość dziwne - w pewnych momentach zdecydowanie niepożądane, jednak gdy możemy je kontrolować, staje się czymś fascynującym i lubianym.



Trafienie bezpośrednie. Zapomnijcie o osikowych kołkach.



Uuupsss... dwa pistolety i rozwiany płaszcz... Gdzie ja to...





- Wydawca: **Take2 Interactive**
- Producent: **Terminal Reality**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.play-it.pl**
- Wymagania: **P200MMX, 64MB RAM, 4x CD-Rom, 550MB HD, Win95/98**

Historia gatunku horroru w grach komputerowych jest dość długa, choć niewiele tytułów zostało wydanych do tej pory. Obecnie mamy przed sobą najnowszego przedstawiciela komputerowych horrorów, „Nocturne", mało znanej grupy Terminal Reality.

NIEZNANA HISTORIA

Jak zakładają autorzy gry, już od dawna zajmowano się zjawiskami paranormalnymi, czego najlepszym przykładem jest tajna organizacja Spookhouse, założona na początku XX wieku, mająca już spore doświadczenie i sukcesy. Gracz wciela się w najlepszego agenta tej struktury o wiele mówiącym nazwisku Stranger (w dowolnym tłumaczeniu „ktoś obcy, czasem - niechciany"). Akcja rozgrywa się w latach 30., my zaś mamy do rozegrania cztery epizody (nazwane aktami) i końcowy epilog, nie związane ze sobą fabularnie, mające swoje miejsce w różnych miejscach i kilka lat po sobie. Już tu pojawia się pierwsza wątpliwość - czy dobrym zabiegiem było podzielenie gry na rozdziały, zupełnie niespójne. Jedni będą zadowoleni, bo będą mogli zacząć przygodę od dowolnego aktu, inni zaś pomarudzą, że akcja nie jest jednolita i dość trudno jest wczuć się w kolejne rozdziały. Ostatecznie jednak jest to szczegół, który nie zaważył bardzo na końcowej ocenie.

NIESAMOWITY KLIMAT

Tym, co od razu rzuca się w oczy, jest bardzo mroczny klimat budowany już od pierwszych scen. Postacie tu zaproponowane, które będą towarzyszyć głównemu bohaterowi nie należą do często spotykanych - inteligentny gość pokroju Frankensteina, kobieta będąca pół-wampirem i oswojony demon, to tylko kilka przykładów. Najlepsze są jednak lokacje, które wywołują dreszcze na samą myśl o nich. Chłopaki z Terminal Reality postarali się, abyśmy mieli sporo okazji do nerwowego obgryzania paznokci i trzymania w pogotowiu Pampersa. Nie raz też przeszły mnie ciarki po plecach, gdy udało mi się rozwiązać jakąś mroczną zagadkę, powodując tym samym odegranie kolejnej scenki fabularnej. Jeśli oceniać klimat gry, to mamy piątkę z plusem.



WYRAZISTY BOHATER

Nie jest to regułą, ale wiele postaci gier komputerowych jest tylko tłem dla akcji dziejącej się na ekranie. Tu tak nie jest. „Osoba" naszego bohatera jest bardzo wyrazista pod względem charakteru. Jest to gbur, odludek, który nie lubi nikogo i niczego, do wszystkich odnosi się z dystansem lub nawet pogardą. Podobnie ma się sprawa w rozmowach z napotkanymi w czasie gry postaciami. Stranger - to imię wprost wymarzone dla tego gościa.

OPRAWA

Gdy w grę wchodzi jak najlepsze oddanie klimatu rzeczywistości na ekranie, dobra grafika staje się szczególnie ważna. Wiadomo, kilka pikseli

PRZYBORNIK ŁOWCY WAMPIRÓW

Podobnie jak potworki, tak i arsenał do każdej misji mamy inne do wyboru. Raz dostajemy kule czosnkowe, miotacz promieni słonecznych na wampiry, innym zaś razem srebrne kule na wilkołaki. W końcu też mamy shotgun, kuszę, toporek, miotacz ognia i karabin maszynowy do rozwalania zombie. Najważniejszą jest jednak zestaw dwóch pistoletów, które są podstawową i jednocześnie ulubioną bronią Strangera.











Klimatyczność po prostu wylewa się z tej giery...





na krzyż udających wampira raczej nie spowoduje dreszczy, gdy jednak graficy postarają się efekt będzie taki, jak tego oczekujemy. Jak to się ma do „Nocturne"? Całkiem nieźle. Jak już wspomniałem wcześniej, doskonale przedstawiono postacie występujące w grze. Bardzo ciekawie też wyglądają krajobrazy i całe otoczenie, to jednak nic w porównaniu z grą świateł, jaką możemy obserwować na ekranie. Warto tu też wspomnieć, że wszystkie wstawki filmowe są oparte na enginie gry i prezentują się nieźle. Ponadto powodują większą płynność w przechodzeniu od przerywnika do akcji. Teraz parę słów o oprawie dźwiękowej. Tu także autorzy pokazali się z najlepszej strony. Każdej akcji na ekranie towarzyszy odpowiedni akcent muzyczny, w tle cały czas towarzyszy nam mroczna i „dołująca" ścieżka dźwiękowa, zaś jęki potworów, odgłosy przyrody i huk strzałów dopełniają reszty.

NIELICZNE USTERKI

Mimo sporej liczby zalet i ciekawostek, jest jednak kilka rzeczy, które zdecydowanie psują doznania płynące z gry, jednocześnie przyczyniając się do obniżenia końcowej oceny. Pierwsza sprawa, to momentami zbyt arcade'owy charakter produktu. Czasami „Nocturne" z przygodówki akcji przekształca się w zwykłą strzelaninę 3D lub platformówkę, gdzie musimy skakać z deski na deskę i rozwalać dziesiątki potworów. Może to denerwować tych z Was, którzy bardziej by chcieli pomyśleć nad zagadkami, a nie utknąć w jednym miejscu, bo nie można zabić zgrai wilkołaków lub przeskoczyć nad popękanym mostem. To trochę męczy i irytuje, szczególnie jednak dlatego, że nie ma czegoś takiego jak praca kamer. W grze użyto, podobnie jak w „RE2", statycznych, prerenderowanych screenów, na które naniesiono niektóre elementy otoczenia i trójwymiarowe postaci. To wymusza fakt, że kamera jest ustawiona w jednym miejscu i czasami w ferworze walki można stracić z oczu naszego bohatera lub wyjść niechcący za ekran. Kolejna sprawa, to bardzo nierówny poziom zagadek - niektóre są wręcz banalne i ograniczają się do znalezienia klucza i otwarcia drzwi, za nimi kolejny klucz i kolejne drzwi itd. Są jednak i takie, gdzie biegamy po dużym obszarze, czytamy jakieś dziwne rymowanki i rozwiązujemy niezbyt logiczne łamigłówki. Na szczęście znajdziemy też takie, które są na odpowiednim poziomie i rozwikłanie ich przysporzy nam najwięcej przyjemności i zabawy. Ostatnia sprawa to nie do końca zoptymalizowany kod gry. Pomijam już fakt, że aby zagrać z rozsądną prędkością bez dopalacza 3D trzeba posiadać co najmniej 500MHz maszynę i dużo RAM-u (najlepiej 96 lub 128 MB). Ponadto, żeby oglądać grafikę w rozdzielczości większej niż 640x480 potrzeba aż 32 MB na karcie graficznej. To jeszcze nie koniec - w wersji podstawowej (bez odpowiedniego patcha) gra niezbyt dobrze działa na kartach opartych na Voodoo3, zaś patch funkcjonuje dość dziwnie i raczej niezauważalnie (miał przyspieszać grafikę). Nie najszczęśliwszy jest też system automatycznego celowania, który sprawdza się jeszcze wobec dużych potworów, zaś przy małych jest skuteczny tylko w niewielkim stopniu.

MAŁE PODSUMOWANIE

Ogólnie można stwierdzić, że gra jest dobra, momentami nawet bardzo dobra. Istnieje co prawda kilka irytujących wpadek, jednak można je jakoś przeboleć. Tak więc mamy odpowiednią atmosferę i klimat, ładną oprawę audio-wizualną i zmyślnie skonstruowaną fabułę. Może nie jest pogromcą klasyków i wyznacznikiem nowej ery w grach horrorowych, ale na pewno jest to jednak pozycja, na którą warto zwrócić baczniejszą uwagę i poświęcić jej więcej niż kilka minut.

BARON JACK

Za: Klimat, grafika, główny bohater, fabuła.

Przeciw: Wymagania sprzętowe, za dużo elementów zręcznościowych.

Tytuł będący dobrym połączeniem fabuły klasycznych horrorów z grami akcji. Z drugiej strony czegoś tu brakuje...

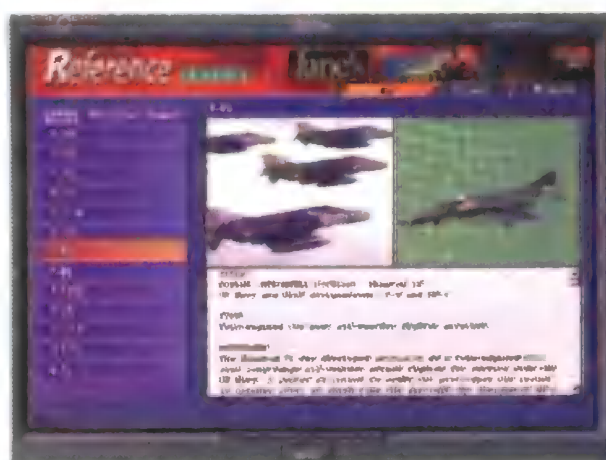
WERDYKT 89%

ALTERNATYWNE Resident Evil 2 96% Alone In The Dark

USAF



Maksimum realizmu. Oto hasło ludzi z Jane's.



Uskrzydleni najświeższymi informacjami na temat Jane's Defence, ludzie z EA zapraszają do polatania najlepszymi samolotami USAF. Z wyjątkiem F/A-18...

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Electronic Arts**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **149.00**
- Dystrybucja: **IPS**
- Strona WWW: **www.janes.ea.com**
- Wymagania: **PII 266, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**



Widzicie to samo co ja? To po prostu sztandarowy screen z tej gry!

Jeżeli latałeś już tu i ówdzie, za sterami takich i owakich maszyn, ostatnią rzeczą jaką chciałbyś usłyszeć jest, że „USAF" nie wprowadza niczego nowego czy ekscytującego. Na pierwszy rzut oka jest to kolejny symulator lotu, proponujący ten sam system misji i akcelerację 3D, co „Flight Sim X" w zeszłym miesiącu. Także za kilka tygodni ujrzymy to we „Flight Sim Y".

Dobry symulator lotu powinien pozwolić nam pobawić się kosztującą wiele milionów dolarów maszyną i zapewnić coś, czego nie znajdziemy nigdzie indziej. Dlatego też autorzy „USAF", zamiast kolejnego symulatora F-16 (nuda), oddają w nasze ręce aż osiem amerykańskich samolotów bojowych.

Podczas gdy większość współczesnych symulatorów koncentruje się na jednej maszynie z określonego okresu historii lotnictwa („F-22 Lightning III", „Flanker 2.0"), w „USAF" znajdziemy różne samoloty z dwóch okresów historycznych. Dlatego też, zamiast ograniczać się do F-16, zaprezentowanego z imponującą dbałością o szczegóły, możemy przesiąść się do F-15 (wersje C i E), A-10 Thunderbolta, F-117A, F-22 Raptora plus dwóch muzealnych zabytków z czasów wojny w Wietnamie, F- 4 Phantoma i F-105 Thunderchiefa.

„Gra, której nic nie można zarzucić, jeżeli chodzi o wierność realiów"

Polatać możemy sobie w przestworzach nad bazą lotniczą Ellis, nad Wietnamem, Irakiem lub Niemcami, uczestnicząc zarówno w pojedynczych misjach, jak i rozbudowanych kampaniach. „USAF" oferuje nie tylko dwie historyczne kampanie - Wietnam i Pustynna Burza - ale również tryb kampanii futurystycznej, gdzie dwie strony (Niebieska i Czerwona) ścierają się w mini-wojnie na wyniszczenie. Sesja treningowa, generator misji oraz opcje multi-player uzupełniają podstawowe cechy „USAF". Generalnie rzecz biorąc „USAF" posiada dobre strony. W ramach serii Jane's Defence, EA stworzyła grę, której nic nie można zarzucić, jeżeli chodzi o wierność realiów. Generator misji, który umożliwia szybkie projektowanie pojedynczych starć, również zasługuje na pochwałę. Kolejnym plusem z pewnością są działania, które chociaż opierają się na wysłużonym systemie misji, umożliwiają przegląd całej wojny w postaci kreślonej w czasie rzeczywistym mapie taktycznej.

Jednak „USAF" nie jest ani rewolucją ani ewolucją gatunku. Pomimo szerokiego wyboru samolotów, osiem odrzutowców specjalnie nie różni się między sobą, jeżeli nie liczyć zindywidualizowanej grafiki kokpitu. Wiele do życzenia pozostawia również poziom szczegółowości terenu 3D oglądanego z niskiego pułapu. Z kolei inteligencja przeciwników i skrzydłowych pozostaje na etapie zacofanej w rozwoju małpy. Nie oferując dynamicznej kampanii „USAF" poświęca pewną dozę realizmu na korzyść wszechstronności i większych możliwości wyboru. Niedzielni piloci zapewne z radością powitają nieco uproszczony model lotu i duży wybór maszyn. Jednak weterani przestworzy, którzy uczyli się na „Falconie 4" i „Flankerze 2.0" nie znajdą tu zbyt wielu elementów, które mogłyby na dłużej przykuć ich uwagę. Tak więc, pomimo atrakcji związanych z możliwością pilotowania ośmiu różnych samolotów, dwoma zróżnicowanymi kampaniami i eleganckiej oprawy graficznej z licznymi wstawkami filmowymi, fascynacja szybko mija. A bez tego „USAF" zaczyna trącić nudą. Niestety, goście z Jane's najwyraźniej nie potrafią dopracować swoich produktów od tej strony, stawiając na techniczną doskonałość. **DEAN EVANS**

F-22A Raptor kołuje na start. Za chwilę się zacznie...



Za: Możliwość polatania różnymi maszynami, ciekawe kampanie.

Przeciw: Pewne uproszczenia, nie oferuje nic nowego.

„USAF" jest ładna i realistyczna. Jednak, aby mogła dostać wyższą ocenę, powinna zaoferować coś nowego...

WERDYKT 77%

ALTERNATYWNE ■ Flanker 2.0 ■ F-22 Lightning III

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

NOWOŚCI

■ Billy wziął wolne! Herr Gates oficjalnie powołał na swoje miejsce swoją dotychczasową „prawą rękę" - Steve'a Ballmera. Sam zaś „odszedł w cień" i został mianowany jako Chief Software Architect. Ma zająć się projektowaniem nowych systemów i rozwijaniem Windows.

■ Powstał nowy serwis traktujący o tematyce hardware'owej. Prowadzony przez naszych rodaków znajduje się pod namiarem http://pcnetwork.gad.pl. Warto zajrzeć!

■ 256 kb cache, taktowanie zegarem 800 MHz i wykonanie w technologii 0,18 mikrona. Nowa broń? Nie, to najnowsze dziecko Intela, procesor PIII o nazwie Xeon. Czekamy na odbicie piłeczki przez AMD.

■ Zacznijcie się bać! Microsoft zaprezentował oficjalnie polską betę Windows 2000. Tym bardziej, że pojawił się pierwszy wiruch „dedykowany" temu systemowi.

■ AMD i 3DLabs podpisały umowę o wzajemnym projektowaniu i wdrażaniu rozwiązań technologicznych dla systemów Windows NT. Mały kroczek?

PIĄTE KOŁO

Jeśli jeszcze nie podjąłeś ostatecznej decyzji co do tego, co zrobić z uciułanym groszem, to spieszymy Ci z pomocą.

■ Producent: **Innovation Technologies**
■ Dystrybucja: **Manta**
■ Cena: **400.00**

Oczywiście zastrzegamy, że materiał poniższy dotyczy w zasadzie tylko i wyłącznie maniaków wszelkiej maści samochodówek (Krzychooo, coś dla Ciebie!). Chociaż... piszący te słowa, do momentu „wsprzęgnięcia" opisywanego obiektu zarzekał się, że go do tego typu gier nie ciągnie i nigdy w życiu nie wejdzie naszemu Rajdowcowi Nr Uno w drogę. Hę... Krzychoouu - nadchodzę!

Zacznijmy od rzeczy najważniejszej - w skład zestawu, jaki zechcemy nabyć od firmy Manta wchodzi kierownica, deska z pedałami (gaz i hamulec) oraz listwa, na której umieszczono skrzynię biegów i hamulec ręczny. Ten ostatni element wart jest szczególnej uwagi ze względu na fakt umieszczania go w zestawie o tak niskiej cenie. Zwykle podobny „bonus" towarzyszy sprzętowi znacznie droższemu, gdzie force feedback i inne tego typu bajery dobijają cenę zestawu do ponad 1000 złotych. Tutaj jest inaczej... Instalacja kierownicy przebiega bezproblemowo - po podłączeniu do portu joysticka na karcie dźwiękowej, wystarczy rozpoznać nasz sprzęt jako zwykły dżoj dwuosiowy z czterema „fajerkami". Brak dedykowanych sterowników z jednej strony świadczy o krotochwilności całego przedsięwzięcia, ale z drugiej uwalania nas od problemu rozpoznania produktu przez soft. W każdym bądź razie sprowadza to procedurę do niezbędnego minimum. Oczywiście po tych wszystkich arcyciekawych czynnościach wstępnych, czas przejść do meritum sprawy. Kilka minut po zainstalowaniu „Drivera" cała naga prawda wypełzła z pudełka i rozdziawiła gębę. Z pewnym zdumieniem stwierdziłem, iż sprzęt działa fenomenalnie. Nie było problemu z rozpoznaniem podłączonego urządzenia, a na ekranie ciężka maszyna rodem z lat siedemdziesiątych posłusznie wykonywała wszelkie polecenia. Mniej więcej godzinkę zajęło „wczucie się" w nową metodę prowadzenia rozgrywki. Najwięcej problemów stwarzał „ręczny" ze „skrzynią biegów" - w tym wypadku brak dedykowanych sterowników dał o sobie znać. Samochód reagował na jej użycie dość dziwnie, ale za to pedały rozwiązały cały problem. Podobnie było w innych produktach (z kultowym „Need For Speed" na czele) - zachowanie kierownicy było właściwe, a osiągnięty efekt zależał od kalibracji. Sprzęt oferowany przez Mantę działa wspaniale. Powinien pracować z większością samochodówek, a odczucia z jazdy są bardzo przyjemne. To co po prostu nas zachwyca w produkcie Manty, to zastosowanie w tak tanim sprzęcie mechanizmu jako żywo przypominającego force feedback! Sprzęt trzęsie się jak w febrze i nie ukrywam, że pokonanie zakrętów w tak starym hiciorze jak „Need For Speed 3" sprawiło mi i moim bliskim kupę radochy. Pomysł jest przedni i wszyscy maniacy czterech kółek (tych w wersji VR, rzecz jasna) powinni wydobyć z kieszeni te kilka złocisz, bowiem...

Najlepsze zachowałem na sam koniec - całe to cudeńko kosztuje niecałe 400 złotych. **JAGD 52**



POLECAM JĄ WSZYSTKIM GRACZOM, BO JEST TO JEDNA Z GIER W TYM ROKU, W JAKIE POWINNO SIĘ ZAGRAĆ, A PRZYNAJMNIEJ ZOBACZYĆ. (GK 1/2000 94%)

Konkurs GK

JAK SIĘ KOŃCZY CZWARTA CZĘŚĆ TOMB RAIDERA?



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

NAGRODY:

- 5 GIER „TOMB RAIDER IV"
- 2 GRY „TOMB RAIDER III"
- 5 KOSZULEK

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „TR4" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 MARCA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE MAJOWYM. POWODZENIA!

Formuła 1 to jeden z najbogatszych i najchętniej oglądanych sportów świata. A jednak to skromne gry na PC mogą przyczynić się do zrewolucjonizowania techniki tego sportu. Spotkaliśmy się z Patrickiem Lowe, szefem departamentu Technologii Pojazdów zespołu MacLaren International, zwycięzcy klasyfikacji kierowców w poprzednim sezonie F1.

PATRICK LOWE

ROZMAWIAŁ: STEVE OWEN

Dla przeciętnego kibica bolid Formuły 1 wygląda tak samo pod koniec sezonu, jak na początku. Ile jednak nowych rozwiązań zostaje wdrożonych w trakcie trwania sezonu i ile można dodać jedynie w przerwie pomiędzy sezonami?

Nie wszyscy wiedzą, że w podczas sezonu samochody podlegają ciągłemu „przeobrażaniu się". Za każdym razem, kiedy wóz rusza na tor, a nawet każdego dnia w czasie weekendowej imprezy, pojawiają się w nim inne komponenty i nieco odmienne rozwiązania. Jasne, że większa wrzawa towarzyszy premierze nowego bolida na początku sezonu. Samochód, którym dysponowaliśmy w Japonii (ostatni wyścig sezonu) znacznie różnił się od tego, który pojechał w pierwszym wyścigu w Australii. Oczywiście nadwozie – będące podstawowym elementem samochodu – pozostaje bez zmian. Zaprojektowanie nowej karoserii to poważne zadanie, nie tyle z powodu obiektywnych trudności, ale ze względu na konieczność dokonania zmian we wszystkich innych elementach samochodu. Niegdyś poszczególne zespoły prezentowały nowy model karoserii w połowie sezonu. Postąpiliśmy tak trzy lata temu, ale coś takiego wymaga zbyt dużego zaangażowania ze strony całego zespołu.

Czy możesz podać przykłady konkretnych modyfikacji, których dokonaliście w minionym sezonie?

Najbardziej oczywiste – i ludzie od razu to zauważają – są zmiany elementów aerodynamicznych auta. Przetestowaliśmy dziesięć czy dwadzieścia różnych konfiguracji przedniego spojlera. Jest to coś, co może się bez przerwy zmieniać i nie jest zależne od innych detali.

Czy przypominasz sobie jakieś pomysły, na jakie wpadł Twój zespół, których nie wprowadziliście w życie z obawy na ich wpływ na poszczególne elementy samochodu?

Oczywiście. Właśnie tym zajmuje się mój departament. Prowadzimy średnio i długookresowe badania, projektując nowe systemy, które nie są wdrażane w sezonowym cyklu do gotowego już pojazdu. Przykładem może być dodatkowy system hamulcowy, który wzbudził wiele kontrowersji.

Czy chodzi o trzeci pedał? (Umożliwiający kierowcy niezależne hamowanie przedniej i tylnej osi.)

Tak. Wprowadziliśmy ten system w Kanadzie w 1997 roku, w połowie sezonu i na początku nikt nawet nie zwrócił na to uwagi, dopóki nie okazało się, że dodatkowy hamulec poprawia osiągi. Jednak takie zmiany można wdrażać dopiero wtedy, kiedy jest się do nich absolutnie przygotowanym.

Praca kierowcy nie ogranicza się jedynie do 17 długich weekendów w roku. Ile jazd testowych musi odbyć przeciętny kierowca w sezonie i poza nim?

Jazdy próbne organizujemy pomiędzy wszystkimi wyścigami. Zazwyczaj są między nimi dwa tygodnie przerwy, ale nie możemy organizować testów w tygodniu poprzedzającym wyścig. Przeciętnie każdy kierowca uczestniczy w dwóch z trzech testów, więc w każdym sezonie odbywa około dziesięciu jazd próbnych. Zimą urządzamy jeszcze więcej testów. Kierowca dostaje mniej więcej miesiąc urlopu, ale resztę czasu pochłania wypróbowywanie samochodów. Jazdy próbne trwają zazwyczaj trzy dni. Dużo pracy, biorąc pod uwagę fakt, że każdego dnia kierowcy robią więcej kilometrów niż w czasie całego wyścigu, pracując od 9.00 do 18.00. Wymaga to dużej odporności, gdyż nie ma sensu brać się za testy z kierowcą, który wymięka w porze lunchu. Kierowca zazwyczaj robi pięć, sześć okrążeń, mniej więcej co trzy kwadranse.

Przypuszczam, że opinie kierowców w czasie jazd próbnych są równie istotne jak dane gromadzone przez komputery.

Oczywiście. W coraz większym stopniu wykorzystujemy komputerowe symulacje i inne narzędzia analityczne, aby sprawdzić nasze pomysły i znaleźć poparcie dla podejmowanych przez zespół decyzji, ale ostateczny głos należy do kierowcy. Po prostu nie ma sensu wciskanie czegoś kierowcy i przekonywanie go, że to mu pomoże, jeżeli nie będzie w stanie uzyskać lepszych czasów okrążeń. Co prawda w czasie jazd próbnych można sprawić, że lepiej zapozna się z nowym rozwiązaniem, ale pod koniec dnia, kiedy okazuje się, że nie przynosi to żadnych efektów, po prostu z tego rezygnujemy. Kierowcy, którzy solidnie pracują w czasie jazd próbnych, to podstawa jakiegokolwiek postępu technicznego.

Byłem bardzo zaskoczony, że Wasi kierowcy tak szybko przyzwyczaili się do trzeciego pedału. Na początku musiał to być dla nich koszmar.

Rzeczywiście, ale szybko do tego przywykli. I dlatego byłem bardzo rozczarowany, kiedy władze zakazały stosowania trzeciego pedału. Zabolało mnie to przede wszystkim dlatego, że efekt tej modyfikacji i tak był ostatecznie zależny od umiejętności kierowcy. Było to coś, co stało w sprzeczności z przyzwyczajeniami kierowców i umożliwiało odniesienie korzyści jedynie w przypadku, kiedy kierujący wiedział jak się tym posługiwać. System ten mógł na zawsze zmienić sposób prowadzenia samochodów w wyścigach.

Patrick jest zapalony do pomysłu wykorzystywania gier F1 w procesie rozwoju technologicznego.



„Uważam, że w przyszłości symulatory będą nabierały coraz większego znaczenia, jednak jako uzupełnienie, a nie alternatywa dla testów na torze"

[redacted]

Czy cieszysz się, że Formuła 1 wraca do Stanów? Jaką wagę dla tego sportu ma możliwość ścigania się w USA?
Moim zdaniem ogromną, gdyż są to Mistrzostwa Świata. Stany Zjednoczone stanowią jego olbrzymią część i jeżeli nas tam nie ma, to jest to niepowetowana strata dla idei globalnych mistrzostw. Mam nadzieję, że z czasem Formuła 1 stanie się najważniejszym sportem motorowym dla Amerykanów, gdyż na razie zajmuje w ich sercach odległe miejsce.

Jeżeli Formuła 1 ma zdobyć sobie popularność w USA, jej wyścigi muszą dostarczać wielu emocji. Chyba najbardziej ostatnio dyskutowanym problemem jest brak wyprzedzania w czasie wyścigów. Gdybyś pracował w FIA i miał za zadanie uatrakcyjnienie wyścigów, to jakie zmiany starałbyś się wprowadzić i jaka byłaby reakcja widzów i zespołów?
Wydaje mi się, że korzystne dla tego sportu byłoby zastanowienie się, co mogłoby zainteresować Amerykanów. Oni mają pewne oczekiwania wobec każdego widowiska. Wymagają ogromnego dynamizmu. Już od jakiegoś czasu wspólnie pracujemy nad uatrakcyjnieniem Formuły 1, gdyż jest to sport, gdzie główną rolę odgrywają zespoły.
Działamy w komitetach, które opracowują przyszłe zasady wyścigów, więc możemy decydować o kierunku rozwoju tego sportu. Z technicznego punktu widzenia rolą FIA jest kontrola technologii i uzyskiwanie stałych postępów z roku na rok.
Z całego regulaminu najbardziej nie lubię tych punktów, których celem jest oszczędzanie pieniędzy. Zawsze będziemy wydawać tyle pieniędzy, ile tylko uda nam się zdobyć. Źródła finansowania nie mają żadnego związku z tym, na co wydajemy kasę. Jeżeli zakaże nam się wydania 2 milionów funtów rocznie na opracowanie określonego komponentu czy materiału, to i tak wydamy te pieniądze na coś innego, co pozwoli zwiększyć osiągi.
A jeżeli chodzi o moje pomysły, to zawsze uważałem, że sesje kwalifikacyjne powinny bardziej przypominać treningi przed narciarskimi biegami zjazdowymi, gdzie każdy po kolei może spróbować własnych sił.

Jak w imprezach rajdowych?
Tak robią w rajdach? Opowiadałbym się za systemem, gdzie widz oglądając sesję kwalifikacyjną będzie wiedział kto ma szanse się zakwalifikować. To lepsze niż sytuacja, w której wszyscy kierowcy wyjeżdżają w ostatnich dziesięciu minutach usiłując osiągnąć jak najlepszy czas, a kamerzysta nie wie na kogo skierować obiektyw. Uważam też, że tankowanie w trakcie wyścigu wpłynęło na zmniejszenie emocji związanych z wyścigiem, gdyż pobyt w boksie nabrał bardziej strategicznego znaczenia. Dawniej też mieliśmy zjazdy do boksów, ale związane były z koniecznością zmiany kół.
Od czasu wprowadzenia dodatkowego tankowania, kierowcy muszą myśleć bardziej strategicznie i starają się wyprzedzać rywali, kiedy ci zjeżdżają do boksów. Doszło do tego, że prześciganie się na torze stało się zbyt ryzykowne ze strategicznego punktu widzenia. Teraz lepiej wykazać cierpliwość, dać z siebie wszystko, kiedy przeciwnika nie ma obok i w ten sposób go pokonać. Przedtem kierowcy wiedzieli, że aby zapewnić sobie zwycięstwo trzeba było czasami postawić wszystko na jedną kartę i wykonać jakiś szalony manewr, co jednak z drugiej strony zwiększało ryzyko rozbicia się.

Jedynym sposobem, w jaki Nasi Czytelnicy mogą wziąć udział w wyścigu Formuły 1 jest odpalenie symulatora F1 na PC. Czy kierowcy w Twoim zespole korzystają z tego typu gier, aby „potrenować" poza torem?
Nie wiem, czy nasi kierowcy korzystają z gier komputerowych w celach treningowych, ale wiem, że ta metoda jest stosowana, szczególnie w przypadku nowych torów, na których nie odbywały się jeszcze wyścigi. Jest to szczególnie popularne wśród kierowców formuły Indy, którzy mają duże doświadczenie wyścigowe, ale nie zawsze dobrze znają tory. Dzięki symulacjom mogą pojawić się tam w piątek, mając już jakieś pojęcie na temat tego, czego mogą oczekiwać.

Czy używaliście swoich własnych systemów symulacyjnych, aby przygotować się do Grand Prix w Malezji? Budowa tego toru zakończyła się tuż przed zorganizowanym tam wyścigiem.
Tak. Skorzystaliśmy z własnych symulatorów, aby przygotować naszych kierowców do wyścigu. Dzięki temu uzyskali pewną wiedzę na temat panujących tam warunków. Zamierzamy coraz częściej korzystać z owej technologii, aby mieć pewność, że kierowcy mają ułatwione zadanie stając na linii startowej. Jest to dosyć nowy pomysł i na razie nie wyszliśmy daleko poza to, co mogą zaoferować dostępne w sprzedaży gry. Jest to jednak coś, co zaczyna odgrywać coraz większą rolę.

Czy zgodziłbyś się ze stwierdzeniem, że symulator to doskonałe narzędzie do sprawdzania reakcji kierowcy na wprowadzane zmiany, jeszcze zanim zostaną one wdrożone?
Oczywiście. Są rzeczy, które trudno przetestować jest na rzeczywistym samochodzie i prawdziwym torze. Czasami chociażby z tego powodu, że modyfikacje te są niezwykle kosztowne, jak na przykład zmiana rozstawu osi. Trzeba by również przeprowadzić jazdy próbne z użyciem dwóch samochodów, z których jeden pozostałby niezmodyfikowany. Jest to podyktowane tym, że trzeba wziąć pod uwagę wiele zmiennych elementów, jak na przykład warunki pogodowe czy stan opon.
Takie testy lepiej wypadają w symulatorach. W przypadku każdej zmiany – radykalnej czy subtelnej – ważne jest, aby włączyć kierowcę w proces symulacji. Dlatego też uważam, że w przyszłości symulatory będą nabierały coraz większego znaczenia, jednak jako uzupełnienie, a nie alternatywa dla testów na torze.

Ile Twoim zdaniem upłynie lat, zanim będziemy mogli uzyskać najwierniejszą symulację wyścigu na domowych komputerach?
Symulacja nigdy nie stanie się w stu procentach realistyczna, gdyż rzeczywistość jest zbyt złożona. Nie chodzi tu tylko o moc obliczeniową komputerów. Ktoś musiałby pomierzyć i zaprogramować każdy element i czynnik mający wpływ na przebieg prawdziwego wyścigu, jak na przykład wychylenie fotela na zakręcie. Niemożliwe jest zawarcie tego wszystkiego. Symulatory zawsze będą goniły rzeczywistość, ale nigdy nie uzyskamy komputerowej symulacji, która będzie całkowicie wierna.
Mimo to jesteśmy już bardzo blisko symulatorów, które będą dawały całkiem niezłe złudzenie prowadzenia prawdziwego samochodu. Obecnie mamy dźwięk i grafikę, a nawet do pewnego stopnia sprzężenie zwrotne w kierownicy, ale w bardzo ograniczonym zakresie. Nie da się uwzględnić bardziej szczegółowych doznań, co ogranicza możliwości zapoznania się z właściwościami samochodu.
Jeżeli popatrzymy na symulatory lotu, to zdajemy sobie sprawę, że profesjonalne systemy oferują sześć stopni swobody, zapewniając niemal dokładnie te same wrażenia jak przy pilotowaniu prawdziwego jumbo jeta. Nie zrozum mnie źle. Uważam, że symulatory samochodów są niezłe, jednak nie oferują tego wszystkiego, co decyduje o sposobie kierowania samochodem w czasie wyścigu. Zawsze zadziwiali mnie piloci latających modeli samolotów, którzy pilotują swoje maszyny z ziemi. Można nauczyć się jeździć samochodem w grze, ale jest to coś zupełnie odmiennego od kierowania prawdziwym pojazdem.

CZŁOWIEK SUKCESU

KIM, U LICHA, JEST PATRICK LOWE?

- **Stanowisko:** Główny inżynier w dziale Technologii Pojazdów zespołu MacLaren International.
- **Historia:** Pracuje w MacLarenie od 1993 roku, a przedtem, w latach 1987–1993, współpracował z działem Williams Grand Prix Engineering.
- **Ulubiona gra komputerowa:** „Official Formula One Racing" firmy Eidos. „Jest to na razie jedyna gra F1, w którą lubię grać. Jestem także niezły w „Mario Kart" na Nintendo mojego dziesięcioletniego syna".
- **Obecnie pracuje nad nowymi rozwiązaniami dla kandydata do tytułu najlepszego pojazdu w sezonie 2000, MacLaren MP4/15A.**

SZUKAJ



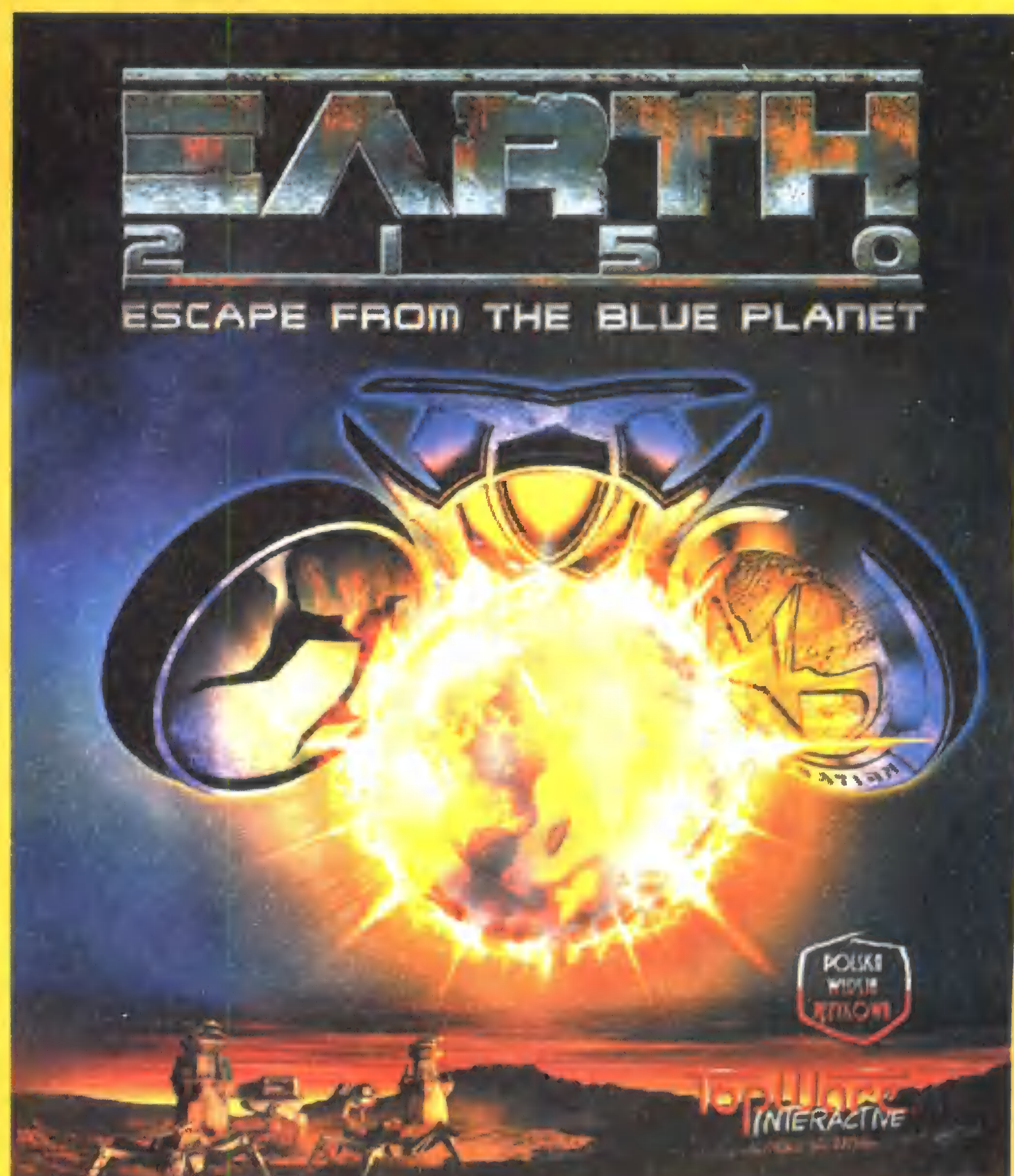
W NUMERZE WYBÓR NAJLEPSZYCH GIER Z PLATYNOWEJ SERII M.IN.: GRAN TURISMO, FINAL FANTASY VII, COLIN MCRAE RALLY...
DODATKOWO: RECENZJA TOMB RAIDER 4 ORAZ RECENZJA I GIGANTYCZNA SOLUCJA DO FINAL FANTASY VIII

NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE: GRAN TURISMO, TOMB RAIDER 2, TEKKEN 2, WIPEOUT 2097, CRASH BANDICOOT 2, FORMULA 1'97, G-POLICE, TOMB RAIDER, RIDGE RACER REVOLUTION, PORSCHE CHALLENGE, ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE, DOOM

BONUS: KOMPENDIUM ZAWIERAJĄCE ROZWIĄZANIA DO NAJLEPSZYCH GIER Z PLATYNY

W KIOSKACH

KONKURS



PYTANIE KONKURSOWE:

CZY „EARTH 2150" MA POLSKIE KORZENIE?

NAGRODY:

5 GIER „EARTH 2150" PLUS NIESPODZIANKI

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „EARTH 2150", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 MARCA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE MAJOWYM. POWODZENIA!

FUNDATOR NAGRÓD

TopWare INTERACTIVE

ul.Kamińskiego 19
43-300 Bielsko-Biała
tel.(0-33) 81-30-316

PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA **GK #12/99** ■ WERDYKT **84%**

CZĘŚĆ DRUGA

AGE OF EMPIRES 2

Panowie! Dziś patrzymy na tysiąc lat tradycji naszych przodków, ustalających władzę chrześcijańską w Ziemi Świętej! Bić niewiernych!

Patrzymy i nie możemy uwierzyć... jak można było to tak spieprzyć?! Fakt pozostaje faktem – chrześcijaństwo nie otworzyło sobie mieczem drogi do Królestwa Pańskiego. Zabrakło talentu i szczęścia. Co innego Saraceni i Mongołowie – ci szybko uwinęli się z naszymi przodkami. Proponuję wycieczkę w te wspaniałe czasy, gdy mężczyźni nie nosili tlenionych fryzurek i cuchnęli potem.

NA WSCHODZIE BEZ ZMIAN?

Jeśli chcesz dać sobie radę w walkach na wschodzie, uważnie przejrzyj poprzedni odcinek moich porad i zastosuj się do tej części, która mówi o statycznej obronie w oparciu o zamki. Ahistoryczność gry wychodzi tutaj straszliwie. Natomiast walki zwartymi formacjami jazdy mają tutaj nieco inne reguły. Przed wszystkim należy postawić na wielbłądy (camele) i ich wersje rozwojowe. Warto także przejmować od konkurencji Paladynów i Rycerzy (knights). Szeroko stosujmy zasadzki ogniowe w wykonaniu grup łuczników (po 10 sztuk). Jazda niech wprowadza pod ostrzał wrogą konnicę i pozostaje w odwodzie na wypadek kontry. Machiny oblężnicze powinny być grupowane w formacje po 5 sztuk. Najlepsze są Trebusze, lecz ich siła obrony jest bardzo iluzoryczna i dlatego powinny przy nich być jednostki ciężkiej piechoty. Za wszelką cenę należy zachować kontrolę nad sekcjami i dlatego nie warto im dawać wolnej ręki. Ważna jest konsekwencja i pełna kontrola nad własnymi siłami.

FRYDERYK BARBAROSSA

Cesarz. Facet o wielkiej rudej lwiej grzywie okalającej sępią twarz. Nieustraszony rycerz, który zjednoczył państwo niemieckie, toczył spory z papieżem i wprowadzał w życie zasadę „divide et impera". Miał jedną wadę – nigdy nie nauczył się pływać.

I. HOLY ROMAN EMPEROR

Nasz land to wyspa otoczona dość głęboka wodą, do której prowadzi kilka dróg. Musimy odnaleźć przynajmniej cztery z sześciu ukrytych na okolicznych landach artefaktów. Mają one wspaniałą moc zasilania kasy właściciela generowanymi losowo kwotami. Na samym początku postaraj się szybko objechać swoją wysepkę lekką jazdą.

Gdy ustalisz już którędy mogą dostawać się do Ciebie wraże kohorty, wybuduj dwa zamki (jeden na południu, po drugiej stronie długiego mostu) i podobnie położony obiekt na zachodzie. Zatrzymają one co bardziej rachityczne natarcia konkurencji na nasz obóz. Ataki zacznij od odcinka północnego i działaj w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara. Oczywiście, aby utrzymać artefakty, musisz wybudować świątynie i mnichem donieść do niej obiekt. Misja pierwsza jest dość prosta i wymaga od gracza tylko szybkości i konsekwencji w podejmowaniu decyzji.

II. HENRY THE LION

Sprzymierzony z nami Słowianin – Henryk Lew postanawia zdradzić swych współziomków. Naszym zadaniem będzie zniszczenie Polaków (sic!). Lekką kawalerię skieruj na północ, a gdy dotrzesz do brodu na rzece, idź wzdłuż jej biegu na południe – jednocześnie buduj konnicę. Na północ od Ciebie znajduje się zamek Polaków – uderz na niego grupą konną i trzema onagerami. Stosuj taktykę wojny szarpanej i nie pozwól, by pojedynczy żołnierze niszczyli Twoich sojuszników. Gdy zamek na północy zacznie się sypać, odczekaj trochę i zbierz większe siły. Teraz dobij go i... taaak... Henryk nas zdradził! Musimy działać zdecydowanie. Zapewne już rozpoznałeś jego teren, więc zniszcz armię Henryka w polu, ale na razie omiń zamek. W południowo–zachodnim rogu mapy znajduje się więzienie z Twoimi osadnikami. Odbij ich i doprowadź do swojego zamku. Tutaj szybko postaw Town Center i zacznij systematyczne zasiedlanie terenu. Musisz wybudować dwa zamki, oba na brodach – północnym i wschodnim. Dzięki temu będziesz mógł spokojniej zniszczyć Henryka i zapobiec inwazji Polaków. Stwórz dwie grupy konne (po 15–20 jeźdźców) oraz wymyśl Imperial Age. Teraz możesz w zamku stawiać Trebusze. Gdy będziesz mieć ich trzy–cztery sztuki, idź na północ, przekrocz bród i rozpocznij działania wojenne. Powinno pójść łatwo, bowiem Polacy mogą stawiać tylko jednostki w zamkach i nieliczne machiny wojenne. Głowa do góry! Ten scenariusz jest nasz!

III. POPE AND ANTIPOPE

Naszym zadaniem jest zawieszenie władzy papies-

TIPS & TRICS

■ AGE OF WONDERS
Zacznij od uruchomienia gry z parametrem (aow.exe beatrix). Podczas zabawy wciśnij jednocześnie Ctrl+Shift. Powinieneś usłyszeć bardzo charakterystyczny dźwięk. Teraz podczas gry możesz wpisać, by otrzymać:
Acquire 1000 gold – złoto
Acquire 1000 mana – mana
Acquire all independent towns – przyłączają się niezależne miasta
Win level – wygrywasz scenariusz
Lose level – lub go przegrywasz
Toggle fog – nie ma „mgły"
Free movement mode – masz nielimitowaną ilość punktów ruchu
Acquire all spells – masz wszystkie czary
Research all spells – odkrywasz wszystkie czary

kiej w próżni i zdobycie dominacji nad Italią. Naszym celem będzie jak najszybsze zdobycie osadników, którzy stworzyliby podwaliny państwa. Lekką jazdę skieruj do północnej krawędzi mapy i odkryj teren na wschodzie. Musisz teraz porzucić swoje władztwo (bez żalu) i ruszyć mnichami i wojskiem za kawalerią. Przekabać kilku (2–3) osadników konkurenta i rozpocznij szybką rozbudowę. Stopniowo niszcz wraże budowle (ale broń swoich – masz kilka minut spokoju) i rozpocznij uprawę rolną. Jest ona o tyle ciekawa, że w przeciwieństwie do wszystkich innych surowców możemy w pełni kontrolować jej przychód, a mimo spadku cen na targowisku (market) przy dużej produkcji można sporo zarobić. Wybuduj market i zacznij handel – liczy się kamień. Przeciwnicy będą atakowali przez wzgórza na zachodzie i od południa. Twoje położenie jest całkiem niezgorsze. Od konkurencji na południu (Mediolan) dzieli Cię woda, więc przeciwnik podsyła co pewien czas lekką piechotę i szarpie nam nerwy. Wybuduj dwa zamki i zacznij inwestować w rozwój techniki. Finalnie musisz mieć paladynów i wieże z bombardami. Obstaw wybrzeże zamkami w towarzystwie wież z bombardami i buduj konnicę oraz Trebusze. Potem wyślij silną grupę jazdy na północ i wybuduj na brzegu port. Przeciwnik ma silną flotę, więc musisz działać skrycie. Wybuduj dwa transportowce i przerzuć je do końca kanału na zachodzie. Teraz przepraw armię i kilkunastu osadników. Zacznij rozpoznawać teren. Na południu znajdziesz bramę do Mediolanu. W jej okolicy postaw dwa zamki i obstawiaj konstrukcję armią. Musisz teraz wytrzymać kilkanaście szturmów – warto więc ściągnąć kapłanów, by regenerowali siłę konnicy. Potem zacznij niszczyć osadników wroga wychodzących z miasta. Przerwiesz zaopatrzenie, a Trebusze utorują nam drogę do środka metropolii. Katedra leży na wzniesieniu przy końcu mapy (jej południowa część). Czterech kapłanów i dwie minuty jęczenia – oto sukces jest w Twoich rękach.

IV. THE LOMBARD LEAGUE

Zaczyna się ta nasza zabawa nieciekawie. Musisz jak najszybciej cofnąć swoich ludzi na wschód, przez bród i zbuduj przy nim zamek. Kolonię zacznij stawiać właśnie na tym terenie (zacznij od Town Center) i zabezpiecz go jak najszybciej następnym zamkiem od północnego brodu. Podstawą naszego działania będzie budowa Marketu i stworzenie jak największej ilości pól uprawnych. Musisz działać konnicą i atakuj pojedyncze oddziały, które się do Ciebie zbliżą. Na razie skup się na wymyśleniu bombard i zabezpiecz Bombard Towerami wybrzeże przed rajdami galer artyleryjskich. Teren ułożony jest na kształt litery L, która przylega do lewej krawędzi mapy – wewnątrz jej istnieje morze silnie obstawione przez Bizantyjczyków. Nastaw się na kampanię lądową i uderzaj po kolei na przeciwników, którzy ułożeni są „gęsiego" wzdłuż wybrzeża. Najpierw Henryk Lew (szybko go wyeliminujesz), potem wielkie miasta. Musisz jak najszybciej wymyślić paladynów i stworzyć z nich grupę 10–15–osobową. Potem wesprzyj ich czteroma mnichami i pięcioma trebuszami. Bez wdawania się w morskie batalie skasuj przeciwnika na lądzie i postaw cud (Wonder) na ruinach jednego z jego miast. I to cała filozofia.

V. BARBAROSSA'S MARCH

To jedno z zadań najtrudniejszych technicznie. Najpierw idź na południe i przetrzep skórę małym siłom Seldżuków, które tam stacjonują. Potem zawróć pod Konstantynopol i gdy ten zmieni swoje nastawienie do Ciebie, zacznij niszczyć Trebuszami jego wieże bombardujące. Nie wchodź w ich zasięg i omijaj statki strzelające z brzegu. Podejdź mnichami do Świątyni (Haga Sophia) i poczekaj aż Cesarz zmieni zdanie. Gdy już to się stanie, podciągnij jednostki do portu w północnej części miasta i... rozpocznij działania morskie. Musisz zniszczyć część wojenną floty Saracenów – wydziel bandery i okręty uderzeniowe, a także oczyść pole – straty są nieważne. Gdy uporasz się z konkurencją, szybko załaduj transportowce i przerzuć ludzi na północny odcinek przeciwległego brzegu. Są tylko dwa miejsca do lądowania, więc nie musisz się zbytnio trudzić, żeby znaleźć właściwe. Najważniejsze, by przetransportować machiny wojenne i konnicę. Gdy to zrobisz, musisz postępować bardzo ostrożnie. Saraceni mają tutaj ukrytych kilka grup ciężkiej konnicy i artylerii, a droga do obozu szpitalników nie jest łatwa. Musisz prowadzić lekki zwiad i szybko wracać do reszty grupy, a mnisi będą mieli ręce pełne roboty. Ważne jest, byś znalazł miejsce mające postać zalesionego „podjazdu" na „wyższą kondygnację" – wówczas machiny zniszczą las i dzięki temu ominiesz największe zgrupowanie wroga. Wówczas wystarczy już nieco cierpliwości, by doprowadzić własne jednostki do obozu zakonników.


To naprawdę nie są kurniki na kółkach...

VI. THE EMPEROR SLEEPING

Niestety, Rudobrody utonął w rzece podczas kąpieli i musimy wyprowadzić jego zwłoki do świątyni w Jerozolimie. Nie licz na łatwe zwycięstwo, ale opancerz swoje pozycje i ukryj wóz ze zwłokami Cesarza. Musisz brutalnie zniszczyć silną konkurencję, lecz nie martw się – cierpliwością i silną wolą uzyskasz zwycięstwo...

CZYNGIS CHAN

Podle urodzony w dusznym namiocie koczowniczym, miał napełnić strachem całą Europę i podbić Chiny. Zjednoczył rozproszone plemiona mongolskie i stworzył z nich najstraszliwszą i piekielnie mobilną armię świata. Choć zmarł w pokoju, jego imperium nie przetrwało zbyt wielu lat. Następcom tego okrutnego chana brakowało talentu protoplasty.

I. CRUCIBLE

Poczekaj na to, co każe Ci zrobić Chan, ale możesz zacząć się rozglądać po okolicy. Misja jest prosta – trzeba skłonić do współpracy rozrzucone po terenie plemiona. Wyjątkiem jest Kara–Khitai, który od samego początku stoi w opozycji do nas. Nic tutaj nie budujemy, tylko zwiedzamy teren i pytamy przywódców poszczególnych plemion czego chcą. Tu zabić

TIPS & TRICS

HOMEWORLD

Przed zabawą musisz uruchomić grę z parametrem np. „C:\homeworld\homeworld.exe /noBG" da Ci w efekcie wyłączenie tła galaktyki podczas rozgrywki. A oto i inne kody:
/noCompPlayer – wyłączenie graczy komputerowych
/notactics – wyłączenie opcji taktycznych
/noretreat – nie można zwiać z pola walki
/disableAVI – nie będziemy oglądać filmików

URBAN CHAOS

Aby wykorzystać te chetay, musisz wejść w tryb „debug". Pacnij więc F9 i pamiętaj, że aby skorzystać z nieśmiertelności, trzeba wpisać BANGUNSNOTGAMES. Pozostałe kody to:
BOOC – wielkie BOOM!
DARCI – grasz D'arci
ROPER – grasz Roperem
WORLD – wybierasz muzyczkę
WIN – wygrywasz poziom
LOSE – lub przegrywasz
TELS – zapisujesz pozycję na mapie...
TELR – i wracasz tam, kiedy chcesz



Stajnia, koszary i arsenał z machinami. To centrum wojskowe!

wilka, tam, przytargać owce... prościzna. W pewnym momencie jednak będziemy musieli wybrać między dwoma plemionami. Jednemu z nich (słabszemu, rzecz jasna) wypowiedz wojnę i zniszcz je. Cała reszta pójdzie za Tobą!

II. A LIFE OF REVENGE

Musisz obronić Wonder, który już stoi. Na lewo od Ciebie znajduje się wioska, która może stać się Twoją bazą zaopatrzeniową – trzeba ich tylko trochę połechtać mieczami, by zajęli właściwe stanowisko. Obok cudu trzymaj ciągle konnicę, i szybko rozbudowuj wioskę. Zdrajca Kushluk stoi na dobrze chronionym wzgórzu, wokół którego roi się od sił przeciwnika. Dopóki nie będziesz miał przewagi w konnicy, nie atakuj. Zorganizuj tylko lekki zwiad i uderzaj, gdy będziesz mógł stawiać zamki. Zdobycie centrum to prosta sprawa, wystarczy atakować wrażych osadników i podciągać atakujące nas oddziały wprost pod wyloty kusz w zamkach. Po zajęciu centrum musisz jak najszybciej zebrać kilku mnichów, zregenerować siły i uderzać w kierunku południowo-zachodniego rogu mapy. Tam znajduje się centrum wojskowe konkurencji. Kushluk! Idziemy po Ciebie!

III. INTO CHINA

Dysponujesz pojedynczym okrętem stojącym po lewej stronie na kanale. Przerzuć oddziały do wrażej wioski i zniszcz ją, a jednocześnie wybuduj na jej miejscu swoje włości. Jeśli uporasz się z tym szybko, to będziesz musiał tylko odpierać uderzenia znad brodu na południu. Jak najszybciej zwiększ liczbę populacji i zacznij brutalną eksploatację terenu. Wykorzystaj pozostawiony okręt do przerzucenia na sąsiedni teren oddziału zwiadowczego i zacznij zwiad. Teren, na którym leżysz jest w zasadzie wielkim kontynentem z dużym zalewem wodnym w środku. Na południe od Ciebie stoi przesławny Wielki Mur z jedną potrójną bramą – to tędy maszerują do nas skośnoocy wrogowie. Najlepiej przed nią zafundować sobie zamek, wzmocnić go bijącymi na wprost Trebuszami i spokojnie zacząć wydobywać skarby leżące na nie pilnowanej połaci północnej. Naszym zadaniem jest zniszczenie wszelkiej konkurencji. Trzy z czterech ras leżą na południe od Muru – wystarczy dokonać wyłomu i rozpocząć najazdy. Wymiatanie to rzecz żmudna, ale przynosi dobre efekty. Taktyka stawiania zamków i chowania się pod ich murami, święci tu triumfy w najlepsze. Uwaga tylko na budowanie cudów (Wonder) – rasa, która podejmie ten wysiłek musi znaleźć się na pierwszym miejscu naszej Czarnej Listy.

IV. THE HORDE RIDES WEST

Twoje władztwo podzielone jest na dwie części. Prawa musi tylko wytrzymać uderzenie Persów (nie jedź do nich karawaną – nie warto, i tak zmienią swoje nastawienie do Ciebie). Stwórz tam szybkie zagłębie wydobywcze złota i kamienia, po czym na podejściach do centrum zbuduj dwa zamki. W lewej części zorganizuj główną bazę – całą zabudowę ze stajnią i uniwersytetem. Potem na wzniesieniu pod miastem ustaw zamek, a drugi po jego lewej stronie w przesiece między lasami. Teraz organizuj konnicę i dwa-trzy Trebusze. Uderzaj na południowy-zachód i zniszcz słabo broniona wioskę z kopalnią złota. Potem musisz zmieść przeszkadzających nam Rusinów. Tutaj trzeba po prostu stosować typową szarpaninę. Dopiero po ich wymieceniu możesz dobrać się do Persów. Uważaj na ich słonie bojowe – warto używać grup mnichów do ich „nawracania". Są piekielnie dobre w ataku.

V. THE PROMISE

Musisz najechać m.in. Rzeczpospolitą! Od razu przystąp do budowy systemu obronnego na swojej zachodniej rubieży. Wróg położony jest następująco – Polacy na wschodzie (mniej więcej w połowie długości mapy), a Teutoni na południu i zachodzie. Ich zachodnia placówka jest napakowana wojskiem, ale nie ma osadników, więc się nie rozwija. Najpierw weź się za Polaków i spróbuj Trebuszami zmiękczyć ich włości. Możesz otrzymać posiłki, ale rządź się nimi mądrze. Zasoby są tutaj dość ograniczone, a różnice terenu powodują, że nie ma innej drogi niż przebijanie się przez kompleksy leśne. Scenariusz dość prosty, ale wymaga sporej cierpliwości.

VI. PAX MONGOLIA

Uważaj! To dość trudna zabawa. Musisz wytrzymać czterdzieści minut z takim zapasem ludzi, jaki jest na mapie. Masz tutaj sporo sabotażystów, ale nie możesz ich budować, więc użyj ich mądrze. Przeciwnik czeka po drugiej stronie rzeki. Prowadzi tam tylko jeden most, więc jego obstawienie to bardzo ważna sprawa. Sabotażyści zabierają połowę wytrzymałości obiektu, który atakują – sami przy tym jednak giną. Armia węgierska jest dość silna i ma sporo machin oblężniczych, więc najpierw musisz się zająć nimi, a potem ewentualnie salwuj się ucieczką do zamków i tam regeneruj siły. Europa czeka na Ciebie!

SALADYN

Człowiek budzący wśród chrześcijan jednocześnie trwogę i szacunek. Wielki mistrz wojny, wspaniały i przebiegły dyplomata, doskonale znający stosunki panujące na chrześcijańskich dworach. Miłosierny, ale i bezwzględny władca, hojny dla przyjaciół i straszliwy dla wrogów. Nigdy nie łamał danego słowa, czym bardziej niż krzyżowcy przystawał do wizerunku szlachetnego rycerza.

I. AN ARABIAN KNIGHT

Twoim zadaniem jest zniszczenie niebezpiecznego towarzystwa na lewym brzegu rzeki. Pogrupuj oddziały w zależności od typu (jazda i piechota, oddzielnie machiny) i uderzaj na południe. Warto przodem pchnąć lekką konnicę na zwiad, bo wróg rozstawił oddziały w niezłym rozproszeniu. Dopiero gdy będziesz niedaleko południowej krawędzi mapy, spodziewaj się twardszego oporu. Tutaj musisz najpierw rozbić konnicę, a potem piechotę. Potem skręć w prawo i znajdź przeprawę do Świętego Miasta. Zniszcz po drodze kilka zabudowań wroga i... no tak, zdradzono nas. Święte Miasto nie otworzy przed nami swych wrót. Musimy je szturmować (rób to spokoj-

TIPS & TRICS

■ TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Przełączanie leveli: Upewnij się, że Lara stoi zwrócona twarzą na północ. Najlepiej sprawdź to na kompasie. Wybierz teraz opcję załadowania gry i wciśnij po kolei: H, E, L, P. Wejdź teraz do inventory!

Całe uzbrojenie: Podobnie jak poprzedni, ale musisz zejść najpierw do inventory i zaznaczyć Small Medipack. Teraz wprowadź G, U, N, S, i wyjdź z inventory.

Wszystkie gadżety: Ponownie ustaw panienkę w kierunku północnym i wejdź do inventory. Tam zaznacz Large Medipack i wpisz W, E, A, P, O, N, S i wyskocz z inventory.

■ HEROES III: ARMAGEDDON'S BLADE

Wciśnij Tab i dopiero zacznij wstukiwać kody:
NWCQUIGON – wskakujemy na wyższy poziom
NWCPADME – mamy więcej Archaniołów
NWCDARTHMAUL – a teraz Czarnych Rycerzy
NWCCORUSCANT – wszystkie budynki
NWCWATTO – sporo zapasów materiałowych
NWCPODRACER – większa pula punktów bohaterów
NWCR2D2 – a to sprawdź sam. Uważaj podczas bitew!

nie). Potem obejrzyj zmienione rozkazy i udaj się do Świątyni (jest w centralno–północnej części miasta. Teraz dostaniesz niezły support – musisz wykorzystać świeży zaciąg do rozbicia Franków, którzy zaszyli się w swoim obozie. Znajduje się on w północno–wschodniej części mapy i jest słabo broniony.

II. LORD OF ARABIA

Niestety, wśród chrześcijan panuje dziwna mania łamania umów zawartych ze sługami Allacha. Niejaki Reynald, rycerz frankoński postanowił „dorobić" nieco na naszych karawanach. Naszym zadaniem jest zniszczenie jego sił i ostateczne rozprawienie się z tym szalbierzem. Twoje państwo leży dokładnie w środku mapy. Na południe jest morze, a w dolnym, lewym rogu mapy – państwo Reynalda. Jego siły opanowały także miejsce położone w górnej części mapy (tuż przy samej krawędzi), przez co może on kontrolować drogę, która poruszają się karawany między arabskimi miastami. Te ostatnie leżą w górnej części mapy, w jej przeciwległych rogach i posiadają dość dobre fortyfikacje. Zacznij od uprawy roli i zrób wszystko, by móc się osłonić od strony morza (przeciwnik lubi desantować na naszych tyłach Paladynów) – najlepiej postawić dwa zamki. Jednocześnie zorganizuj grupę jazdy i oczyszczaj drogę. Północna część latyfundiów naszego „przyjaciela" nie jest najsilniejsza i nie warto wdawać się w większe bitwy. Gdy zbierzesz nieco materiałów, a nasi przyjaciele zaczną podsyłać trybut za ochronę, zintensyfikuj działania. Staraj się rozpoznać całą mapę (jej prawą i środkową część zajmuje morze) i znaleźć jak najwięcej skały. Wróg szybko rozbudowuje flotę, ale ze względu na położenie terenu nie musisz przeprowadzać morskiego wyścigu zbrojeń. Najpierw zdław opór na północy, potem zniszcz pojedyncze ogniska zarazy na południu. Dopiero potem maszeruj wzdłuż zachodniej krawędzi mapy. Reszta to pestka...

III. HORNS OF HATTIN

Najważniejsze to utrzymać się w pierwszej fazie zabawy. Skoncentruj się na części zachodniej i rozbudowuj ją – na wschodzie niech wydobywają złoto, ale w momencie ataku, chowaj ludzi do centrum miejskiego i niech prażą ze strzał. Szybko zainwestuj w wycinkę lasu i zacznij tworzyć dwa pasy osłony z drewnianej palisady. Nie ma co handlować kamieniem – nie możemy stawiać zamków. Najważniejsze jest posiadanie mnichów, kawalerii i machin wojennych. Między Tobą a drugą częścią imperium leżą dwa państewka krzyżowców. Warunkiem sukcesu jest skoncentrowanie się na jednym z gości, wzmocnienie się i uderzenie na resztę. Najważniejsze to przejąć Drzewo Prawdziwego Krzyża – najświętszej relikwii niewiernych. Znajduje się ona w południowo–wschodniej części mapy na wzgórzu opasanym dwoma liniami zabezpieczeń. Ponieważ nie mamy oparcia w terenie, musimy mieć naprawdę oczy wszędzie i co za tym idzie – najlepiej zmniejszyć szybkość gry. Reszta to kwestia organizowania grup po 8–10 sztuk jazdy. Machiny należy strzec za wszelką cenę! Bądźcie bezlitośni!

IV. SIEGE OF JERUSALEM

Naszym zadaniem będzie zdobycie miasta w ten sposób, by nie zniszczyć żadnego jego sanktuariów i zburzyć siedem wież broniących doń dostępu. Zaraz na początku rozejrzyj się po okolicy i znajdź skały po lewej i złoto po prawej. Zbuduj dwa zamki – jeden na wprost bramy, którą znajdziesz na południe od siebie, i drugi po jego lewej stronie (na zachodzie). Teraz spokojnie zainwestuj w rozwój rolnictwa i wybuduj Market, University, Blacksmith i Mill. Powoli staraj się wybudować po jednej sztuce wszystkich budynków. Jerozolima leży dokładnie pośrodku mapy i jest dobrze obwarowana. Po jej zachodniej stronie rozbili obóz Krzyżacy, po prawej Templariusze. Najpierw skasuj tych pierwszych. Idź wzdłuż murów na zachód i znajdź bramę. Wybuduj obok niej dwa zamki i spokojnie podsyłaj czasami kolonistów do naprawy. Sformuj zwarty oddział konnicy, grupę Trebuszy (musisz wejść w Imperial Age) i dział. Teraz wystarczy susami podchodzić pod obóz konnicą, atakować i zwiewać pod zamek, by wyleczyli nas mnisi. Taka szarpanina przynosi nadspodziewane efekty i w porównaniu z poprzednią misją, zdobycie Jerozolimy to pestka. Na murach Świętego Miasta stoi sześć bombard i aby je unicestwić, trzeba tak wycyrklować Trebusze, by przeciwnik nie zdołał nas trafić, nim go zniszczymy. Siódma tkwi w samym centrum miasta, przy klasztorze i niestety musimy wyburzyć którąś z bram, żeby się tam dostać. Najlepiej po zniszczeniu Krzyżaków okrążyć miasto od południa i zaatakować templariuszy, którzy są słabsi. Uwaga jednak na Wielkiego Mistrza – ten gość ma 250 punkciaków wytrzymałości! Po wejściu do miasta nie rób demolki, tylko spokojnie zdążaj do centrum i zniszcz bombardę. Miasto należy do Saladyna!

V. JIHAD!

Musimy jak najszybciej ufortyfikować obie bramy prowadzące do naszego miasta – potem zaś wybudować w porcie trzy–cztery wieżyce skierowane na morze. Szybko mnożymy ludzi i stawiamy na wyręb okolicznych lasów, nie wolno zapomnieć o wyprodukowaniu jazdy i głębokim zwiadzie. Musimy zniszczyć dwa z trzech miast wroga na tym terenie. Jedno z nich leży po drugiej stronie morza w północno–zachodnim rogu mapy. Dwa pozostałe umieszczone są na naszym brzegu. Najważniejszy z nich to Askalon, dobrze ufortyfikowana forteca w południowo–wschodniej części mapy – z jej strony nie grozi nam nic złego, bowiem nie posiada w ogóle mieszkańców i jest tylko wojskową kolonią. Inaczej jest z miastem położonym przy wschodniej krawędzi mapy, w połowie jej długości. Dlatego musi ono paść pierwsze. Gdy już wybudujesz pola uprawne i mocniej staniesz na nogach, jak najszybciej wchodź w Imperial Age i organizuj podjazdy. Niezwykle istotne jest, by wyprodukować trzy do pięciu Trebuszy i osłaniać je dwoma grupami jazdy. Zaczynamy demolkę od zamku wroga leżącego przy południowej bramie jego miasta, po czym przenosimy ogień w głąb, starając się zniszczyć ile się da z zabudowy. Ciężar gatunkowy Askalonu polega na tym, iż w pewnym momencie powstanie tam cud (Wonder), przez co zacznie tykać zegar zmuszając nas do zniszczenia budowli przed upływem określonego, wyświetlanego na ekranie czasu. Warto wesprzeć naszą armię grupą pięciu mnichów i na bieżąco poprawiać kondycję jazdy. Kluczem do zdobycia Askalonu jest poznane linii jego murów. W miejscu, gdzie ich północna część styka się z końcem mapy, istnieje przewężenie. Wystarczy zniszczyć bramę znajdującą się w pobliżu, odeprzeć rachityczne ataki kilku jeźdźców i chmary kuszników, by mieć w ręku całe miasto.

VI. THE LION AND THE DEMON

Musimy wybudować Wonder i jak najdłużej go bronić. Warto przedsięwziąć pewne kroki zaczepne wobec konkurencji i nie czekać biernie na rozwój wydarzeń. W pierwszej fazie przydałoby się zainwestować w obronę od strony morza, dopiero potem należy wziąć się za przedpole miasta. Konkurencja dysponuje bombardami i Trebuszami, więc niezbędne będą grupy działania aktywnego – polecam kawalerię. Powodzenia!

BLACK MAIL

TIPS & TRICS

■ REVENANT

W czasie gry musisz wcisnąć Enter i dopiero potem możesz wpisać poniższe kody, a oferują one:
alreadydead – pula życia na full
abracadabra – nieskończona mana i wszystkie czary
nahkranoth – przeciwnicy giną po jednym trafieniu
alchemy – 999,999 sztuk złota
dummies – wyłączamy AI naszych przeciwników
gimmesomegrub – mamy w zapasie nieco żywności
noamnesia – dodaje życia, many i energii
potionsnlotions – dodatkowe flaszki z chemią w naszym inventory
lookunderthehood – po wciśnięciu F12 wchodzimy do edytora.

■ DESCENT 3

Poniższe kody możesz śmiało wstukać podczas gry. Zaczynamy od tych, które funkcjonują w trybie single.
TREESQUID – pełna mapa
MORECLANG – przeskok levelu
TUBERACER – daje 210 punktów uszkodzenia
BURGERGOD – nieśmiertelność
DEADOFNIGHT – niszczymy wszelką konkurencję minami
IVEGOTIT – mamy pełno energii i całe osłony

A teraz czas na multi–playera:
FRAMETIME – wyświetla informacje o ilości klatek/sek.
TELETUBBIES – zobacz sam. Nieźle zamieszało tą kamerą!
SHANANIGANS – zmiana tekstur!

■ RECENZJA **GK #12/99** ■ WERDYKT **82%**

PIZZA SYNDICATE PL

„Pizza Syndicate" to bardzo rozrywkowa gra, ale niestety dość trudna. Jako że niesienie pomocy wszystkim graczom jest naszą misją dziejową, postanowiliśmy zebrać się w sobie i trochę Wam ułatwić życie...

Zaznaczam od razu, że w niniejszych poradach zajmę się wyłącznie dwoma podstawowymi aspektami „Pizza Syndicate", bez znajomości których rozgrywka może być - delikatnie mówiąc - utrudniona. Czytając ten artykuł dowiesz się, jakie znaczenie mają główne budynki oraz poznasz dokładnie potrzeby i upodobania Twoich klientów. Nie będziemy się tu zajmować takimi sprawami, jak działalność w światku przestępczym czy odpowiednim doborem personelu. Przyjemność odkrywania tajemnic tej części gry pozostawiam Wam! OK, jedziemy z tym koksem - na pierwszy ogień pójdą budynki.


A miał to być mały, biały domek na przedmieściu.

BUDYNKI

MIESZKANIE
Jest to po prostu miejsce, w którym mieszkają krzątający się najczęściej po ulicy ludzie. Wygląd domów mieszkalnych jest uzależniony od miasta, w którym toczy się rozgrywka.

DOM TOWAROWY
Bardzo istotny punkt w każdym mieście. To tu mieszkańcy zaopatrują się w przedmioty codziennego użytku. W pobliżu sklepu zawsze panuje duży ruch i dlatego opłaca się budować w jego obecności pizzerię.

ATRAKCJA MIASTA
Każde miasto ma przynajmniej jedną superatrakcję (Big Ben, Kreml, etc.). Jest to miejsce szczególnie lubiane przez turystów, tak więc budowanie w jego pobliżu pizzerii, również nie jest najgorszym pomysłem. Atrakcje ściągają ponadto studentów w swoje pobliże.

CENTRUM HANDLOWE
Podobnie jak dom towarowy, jest to jedno z bardziej atrakcyjnych miejsc w całym mieście. Trzeba jednak zwrócić uwagę na to, że jest ono odwiedzane głównie przez turystów oraz proletariuszy.

PUB
Po zamknięciu wszystkich przybytków typu: sklep, „życie kulturalne" miasta przenosi się do pubu. Jeśli któraś z Twoich pizzerii jest otwierana na noc, musisz pamiętać, by pobudować ją w pobliżu pubu, w przeciwnym razie interesy nie będą szły tam najlepiej. Generalnie jednak pub nie należy do zbyt atrakcyjnych miejsc, jeśli spojrzeć na sprawę przez pryzmat zwiększania obrotów naszej pizzerii.

SZKOŁA
Idealny sąsiad dla Twojego pizzernianego interesu. Częste przerwy między lekcjami powodują intensywny napływ młodszej klienteli. Musisz jedynie pamiętać, że nie jest to klient zbyt zasobny, a ponadto do lokalu położonego w pobliżu szkoły raczej rzadko będą przychodzili inni goście niż uczniowie.

KINO
Ze względu na swoją specyfikę jest to miejsce, w którym spotyka się zarówno młodzież, jak i starszych ludzi. Jest ono bardzo atrakcyjne z dwóch powodów. Po pierwsze, można wybudować w jego pobliżu pizzerię i liczyć na większy ruch niż w przypadku wymienionych obiektów, a po drugie jest to idealna „strefa" na rozkręcenie kampanii marketingowej. Jeśli dobrze zareklamujesz się w kinie, masz już na starcie dużego bonusa!

UNIWERSYTET
Jak łatwo można się domyślić, jest to miejsce, do którego uczęszczają głównie studenci. Jeśli w danym mieście jest dużo żaków, pobudowanie pizzerii w pobliżu uniwersytetu, może okazać się bardzo trafną decyzją. Powód jest prosty - w każdym city znajduje się tylko jeden taki przybytek...



BIURO
Miejsce, w którym aż roi się od tzw. japiszonów (yuppies). Są to szaleńcy siedzący w miejscu pracy od wczesnego ranka do późnego wieczora. Z jednym wyjątkiem, a mianowicie z przerwą na lunch. W tym czasie w ulokowanej w pobliżu tego obiektu pizzerii powinno zaroić się od klientów.

BANK
To tutaj przetrzymywane są pieniądze z Twojego konta. Mało atrakcyjny obiekt, jeśli chodzi o wybór lokalizacji dla naszej pizzerii.

PIZZERIA
Pizzerię poszczególnych graczy można odróżnić po kolorze ścian. Każde lokum tego typu (są trzy rodzaje) ma różny zasięg oddziaływania. Im Twoja sieć jest bardziej znana, tym większy zasięg oddziaływania ma każdy z budynków wchodzących w jej skład.

FABRYKA
Miejsce dobre do robienia pieniędzy. W jego pobliżu kręci się bardzo dużo plebsu, który tu po prostu pracuje. Praca w fabryce trwa przez cały dzień, w związku z czym wychodzący z niej robotnicy, zawsze są bardzo głodni... A to oznaczać może tylko jedno...

HOTEL
Hotel jest miejscem, w którym przebywają głównie turyści. Jeśli zdecydujesz się wybudować w jego pobliżu pizzerię, musisz sprawdzić, czy miasto, w którym działasz jest atrakcyjne dla turystów. Jeśli tak, Twój portfel może zgrubieć dość szybko, jeśli nie, daruj sobie budowę pizzerii w pobliżu hotelu.

WIĘZIENIE
Z punktu widzenia sieci pizzerii jest to miejsce całkowicie nieatrakcyjne. Można się tu jedynie dowiedzieć ilu więźniów jest aktualnie przetrzymywanych oraz podjąć próbę ich wypuszczenia.

PORT
Podobnie jak fabryka jest to miejsce pracy plebsu, z tym że w odróżnieniu od fabryki praca wre tu przez całą dobę, z niewielkimi przerwami. Dobre miejsce na rozkręcenie biznesu lub uzyskanie dodatkowych wpływów do kasy.

KOŚCIÓŁ
Z punktu widzenia finansowego, jest to niezbyt ciekawy obiekt. Należy jednak pamiętać, że utrzymywanie dobrych stosunków z kościelnymi „szychami" może wpłynąć na poprawę naszego image, zbrukanego np. współpracą z organizacjami przestępczymi.

MAGAZYN
Miejsce, w którym przechowywane są zapasy towaru wykorzystywanego później w pizzerii. Podobnie jak w przypadku pizzerii są trzy rodzaje magazynów (podział ze względu na wielkość). Musisz pamiętać o tym, że im większy masz magazyn, tym jego wnętrze jest bardziej chłodne, co wpływa bardzo korzystnie na przetrzymywane w nim składniki (nie psują się tak szybko, jak w małym magazynie).

DOSTAWCA
Jeśli budynek tego typu znajduje się w mieście, w którym działa, możesz liczyć na obniżenie kosztów transportu oraz zmniejszenie czasu dostarczania produktów. Każdy dostawca zajmuje się dostarczaniem produktów różnego typu. Symbol rozprowadzanego produktu jest umieszczony na budynku.

KOMISARIAT
Dzięki częstemu odwiedzaniu tego gmachu w celu sponsorowania jego działalności, możesz dosyć skutecznie popsuć szyki rozkręcającym się w mieście organizacjom przestępczych. Pamiętaj jednak o regularnym zasilaniu budżetu policji!

PUSTY BUDYNEK
Możesz tu postawić obiekt dowolnego typu (kościół, komisariat).

ZARZĄDZANIE
Miejsce urzędowania burmistrza, działania urzędu podatkowego, ministra zdrowia oraz ministra pracy. Właśnie stąd startują kontrolerzy - jeśli chcesz się dowiedzieć, którzy są aktualnie w mieście, kliknij na ten obiekt. Aby uniknąć częstych kontroli urzędników, będziesz musiał odstąpić trochę swoich pieniędzy burmistrzowi...

KLIENCI
Jest to drugi niezwykle istotny element gry.



Poproszę deko salmonelli i trochę pepperoni.



Jeśli będziesz znał swoich klientów i ich potrzeby, będziesz na dobrej drodze do odniesienia sukcesu. W niniejszym zestawieniu uwzględniłem trzy najważniejsze dla Ciebie cechy każdego klienta. Oznaczają one kolejno:
1. Ilość gotówki - tu sprawa nie wymaga komentarza...
2. Upodobania - są to preferencje poszczególnych klientów. Znając je, możesz odpowiednio zaprojektować lokal i tym samym spowodować, że klienci z danej klasy społecznej będą przychodzili do niego znacznie częściej. Nie możesz przecież zaprojektować lokalu dla robotników tak samo jak dla japiszonów! Jest to niezwykle istotny element gry, na który musisz zwracać szczególną uwagę.
3. Pizza - w tym punkcie przedstawiony jest gust kulinarno-estetyczny Twoich klientów. Nie wszyscy lubią pizzę upstrzoną przyprawami „na chybił trafił" lub mocno okraszoną mięsem. Pamiętaj, że gość, któremu nie zasmakuje pizza przygotowana w Twoim lokalu, już nigdy więcej tu nie przyjdzie, a ponadto nie zarekomenduje go przed swoimi kolegami!

Skoro już wiadomo, czego dowiemy się z każdego punktu, możemy przystąpić do inwigilacji (jakież to piękne słowo), poszczególnych grup społecznych.

VIP
Ilość gotówki: bardzo duża
Upodobania: muzyka klasyczna, przywiązanie do czystości i schludności
Pizza: musi być estetycznie przyrządzona ze zwróceniem uwagi na symetryczne rozłożenie składników

EMERYT
Ilość gotówki: bardzo mała
Upodobania: marsze wojskowe, wygodne przejścia (dla jeżdżących na wózku) oraz krzesła
Pizza: odpowiednio dobrane ilości dodatków

NASTOLATEK
Ilość gotówki: średnia
Upodobania: granie w karty, nowoczesny wystrój pizzerii, muzyka rockowa
Pizza: duże ciasto, mnóstwo dodatków

JAPISZON
Ilość gotówki: duża
Upodobania: praca, nowoczesny wystrój, jazz
Pizza: staranne przyrządzenie

PROLETARIUSZ
Ilość gotówki: średnia
Upodobania: muzyka pop, domowa atmosfera
Pizza: duże porcje

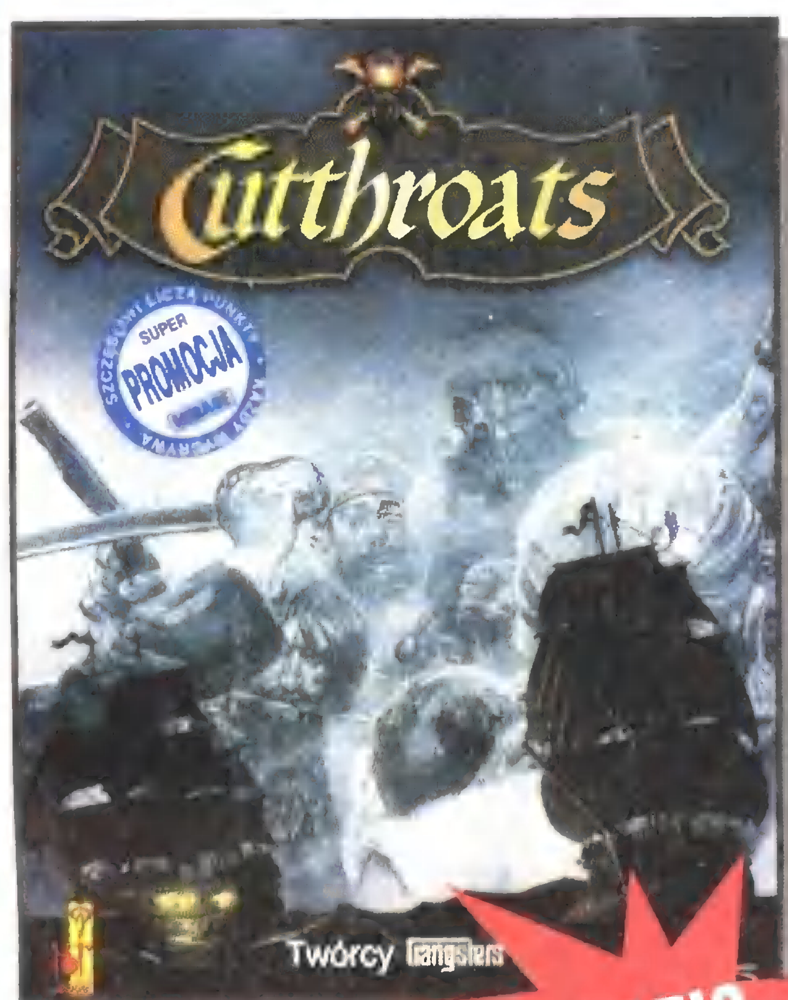
DZIECI
Ilość gotówki: mała
Upodobania: muzyka techno
Pizza: małe ciasto, proste, regularne rozmieszczenie przypraw

STUDENCI
Ilość gotówki: średnia
Upodobania: muzyka medytacyjna
Pizza: dużo warzyw, brak mięsa, dużo rodzajów przypraw

Mam nadzieję, że pomogłem Wam nieco. Gdybyscie jednak poniższe uwagi uznali za zbyt ogólne, proszę o kontakt z redakcją. Im więcej będzie Waszych głosów, tym większa szansna na odpowiedni add-on. Ze swej strony pragnąłbym jednak zapewnić Was, iż cała reszta stanowi tak wspaniały kąsek do odkrycia, że nie chciałbym Wam psuć zabawy. Bo pomimo nazwy tego działu, wciąż stawiamy na Wasz intelekt. Tschus! **NOIZ**

PROMOCJA PRENU

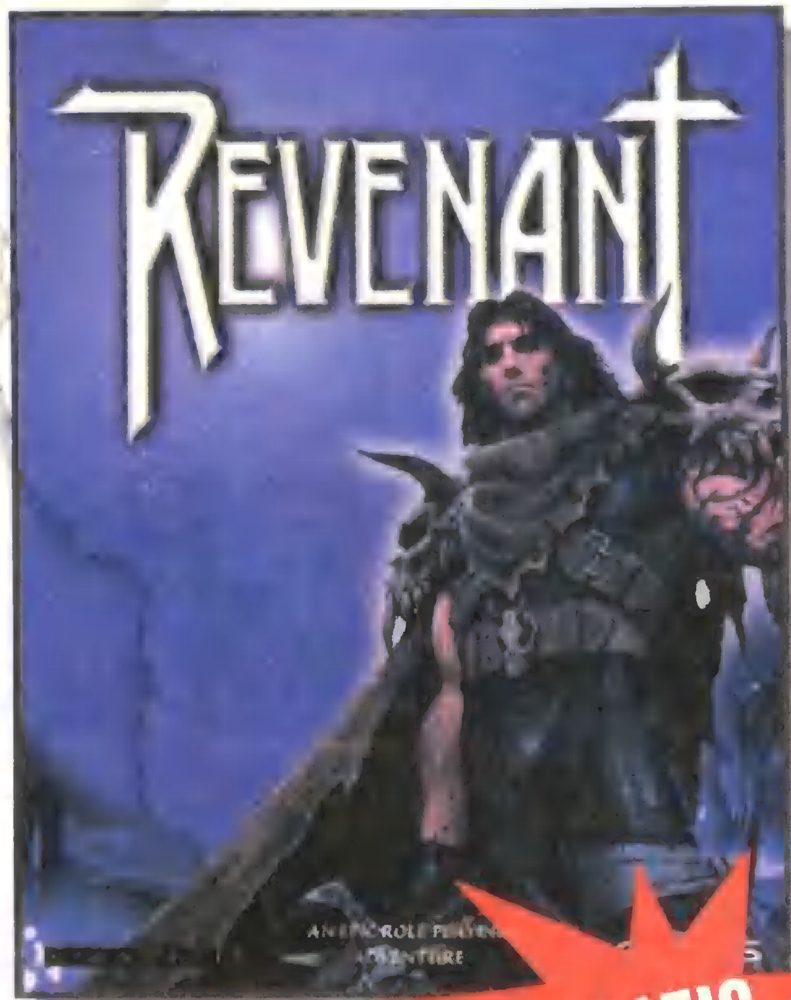
Każdy *kto do końca lutego zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma* **za darmo grę** *komputerową! Możesz wybrać jeden dowolny tytuł z* **18 zamieszczonych** *poniżej gier.*



CUTTHROATS



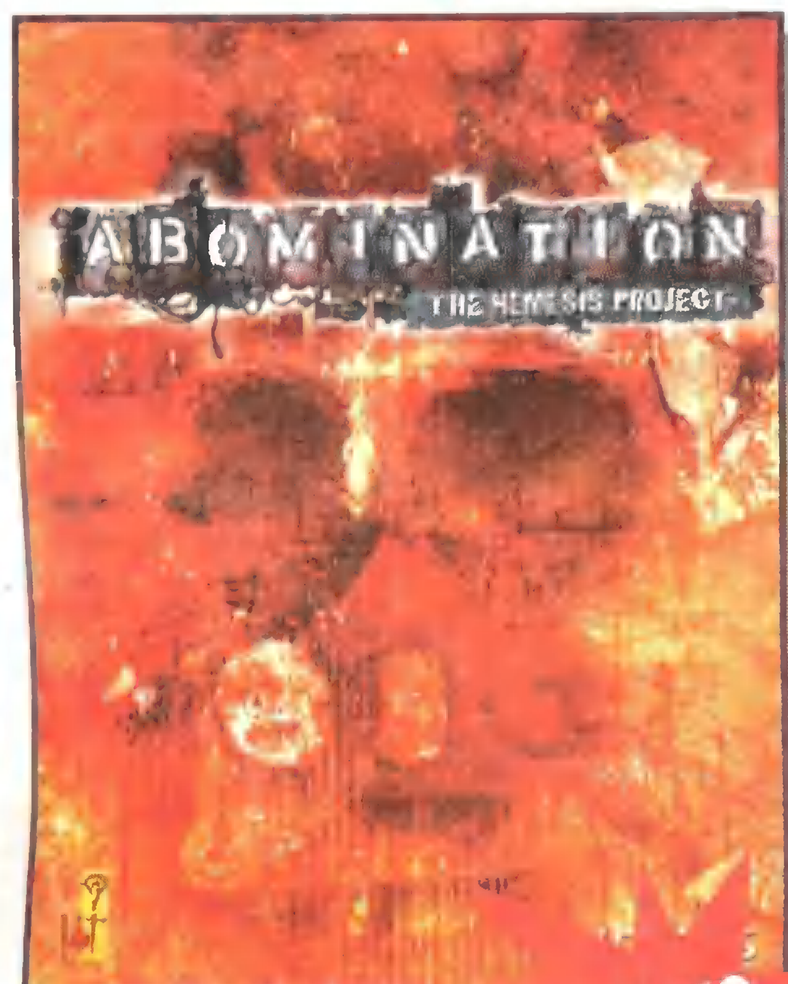
TIBERIAN SUN



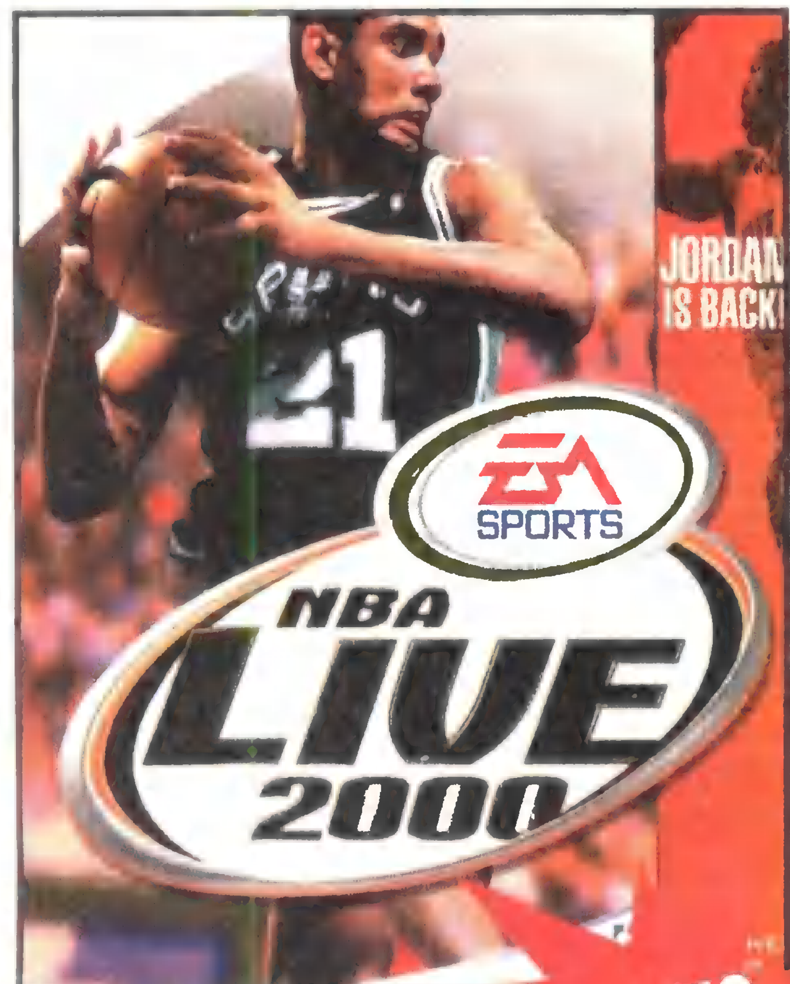
REVENANT



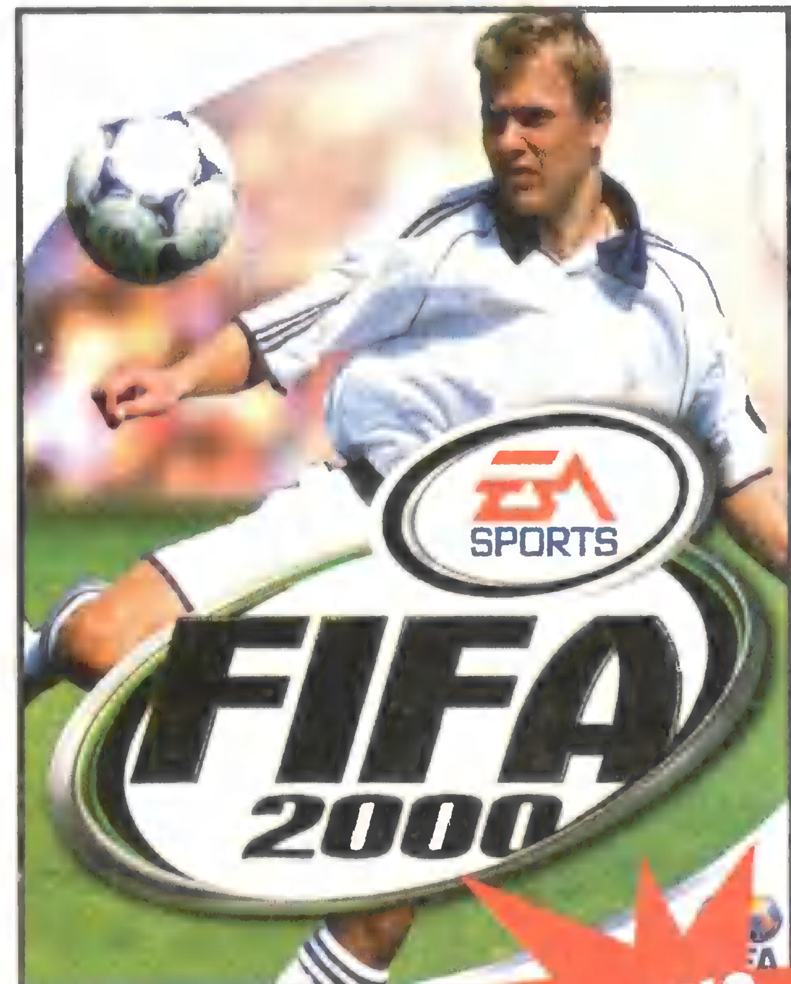
UNREAL TOURNA...



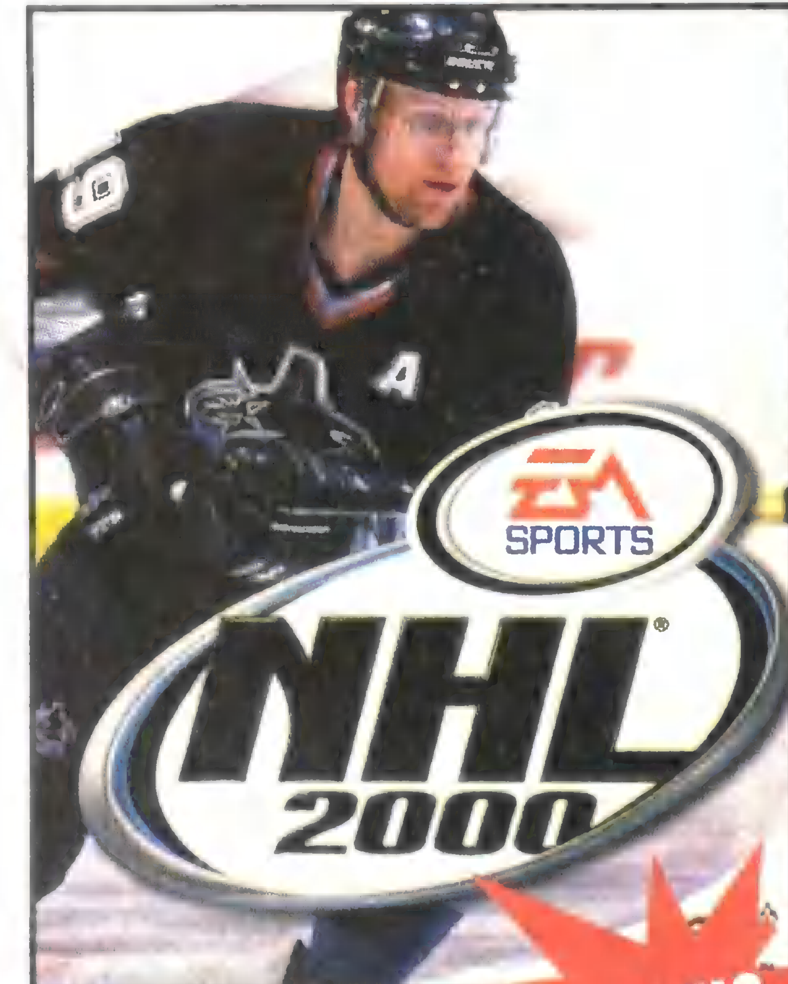
ABOMINATION



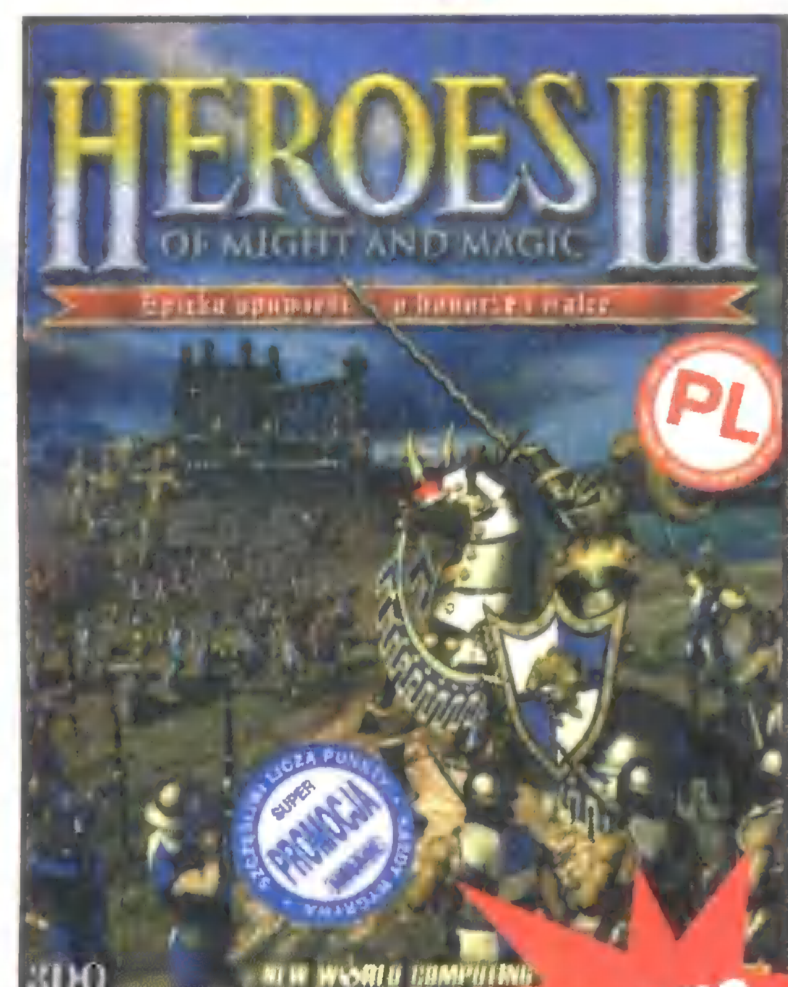
NBA LIVE 2000



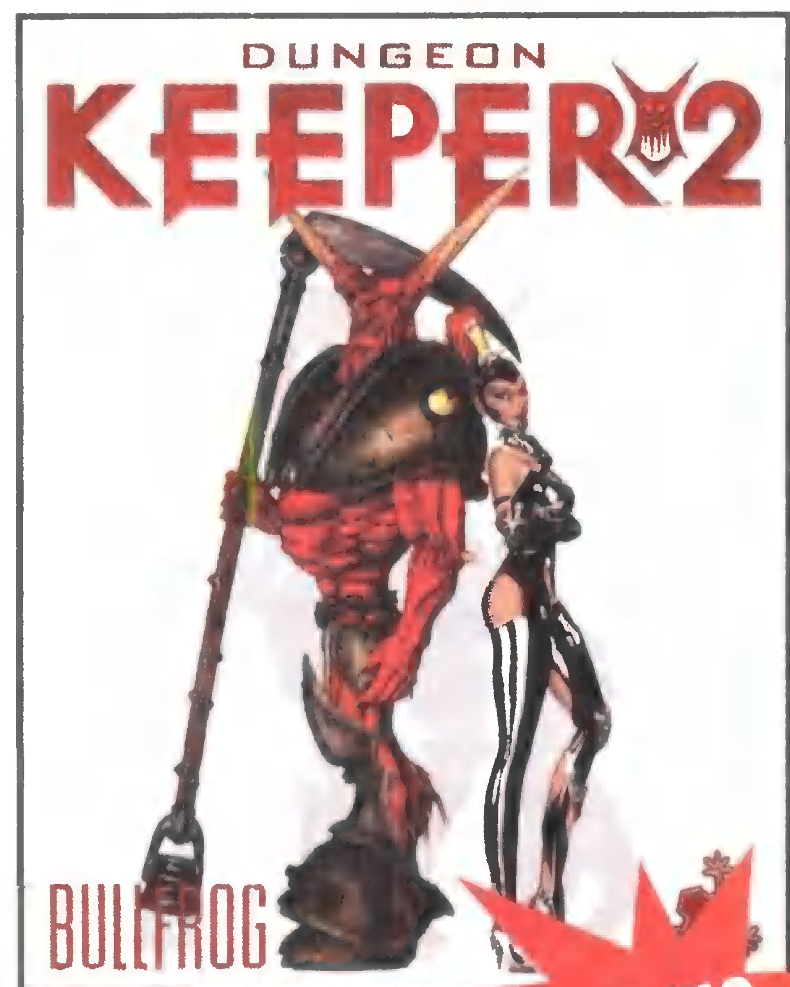
FIFA 2000



NHL 2000



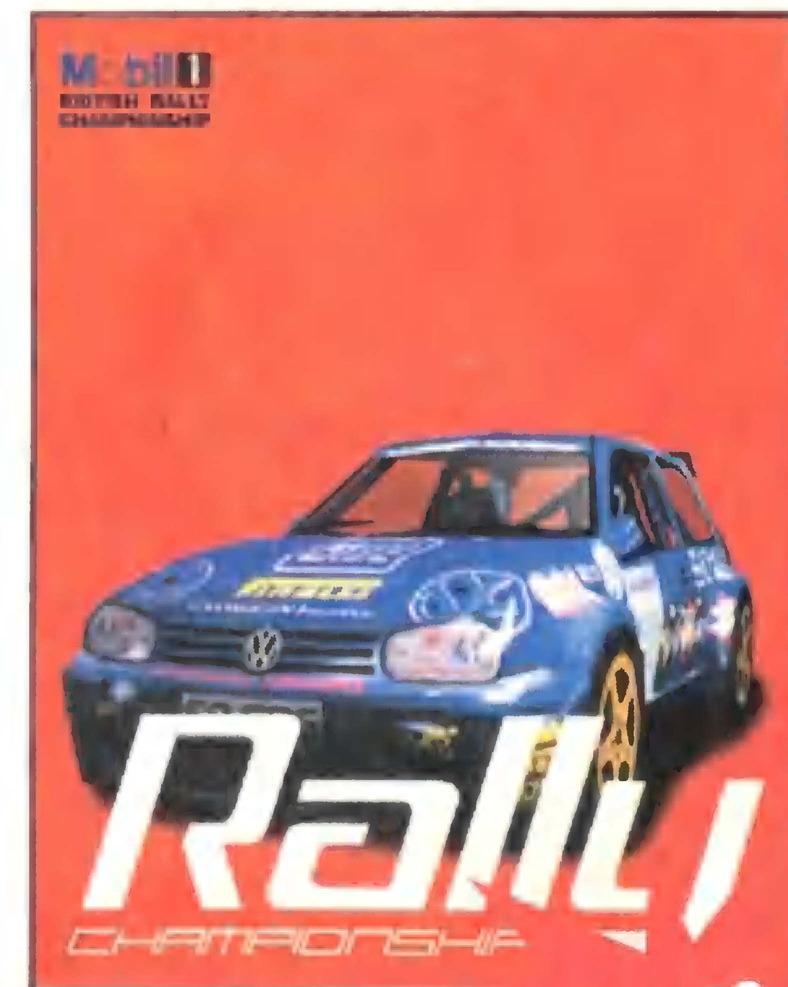
HEROES M&M 3



DUNGEON KEEPE...



PIZZA SYNDICAT...

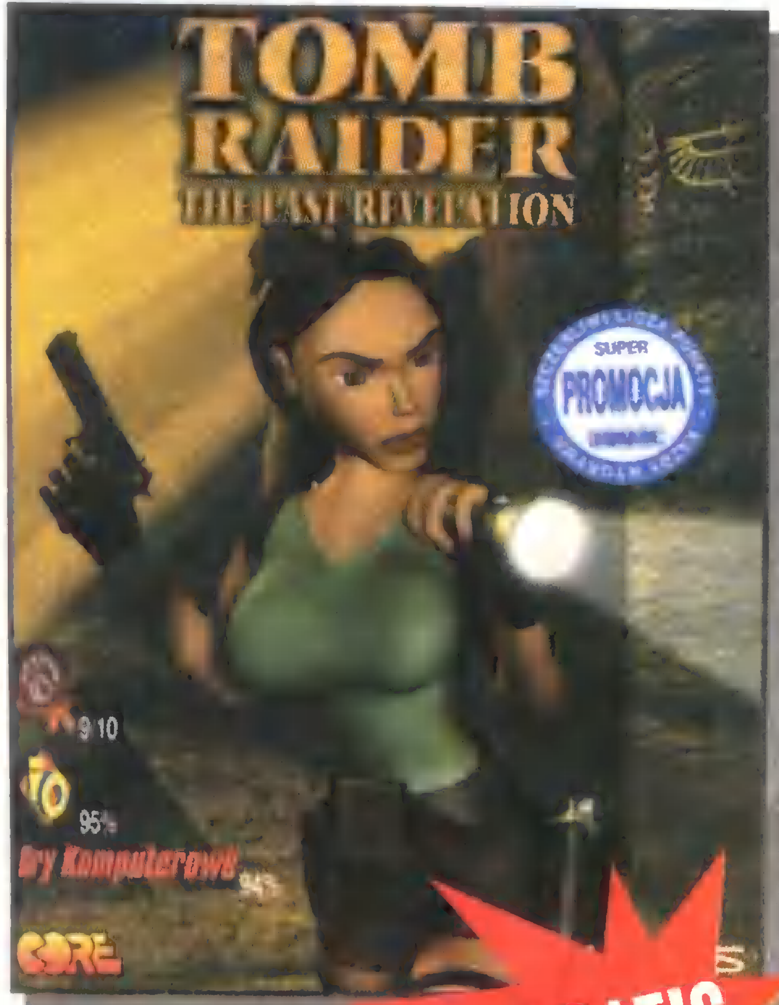


RALLY CHAMPIO...

Jak zamawiać. *Roczna prenumerata GK CD wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 130,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe przy pomocy zamieszczonego obok blankietu. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry w przypadku wyboru opcji z grą — 130,00 zł. Prosimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. półroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, ale do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 35 dni i nadana zostanie oddzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt.*

MERATY!

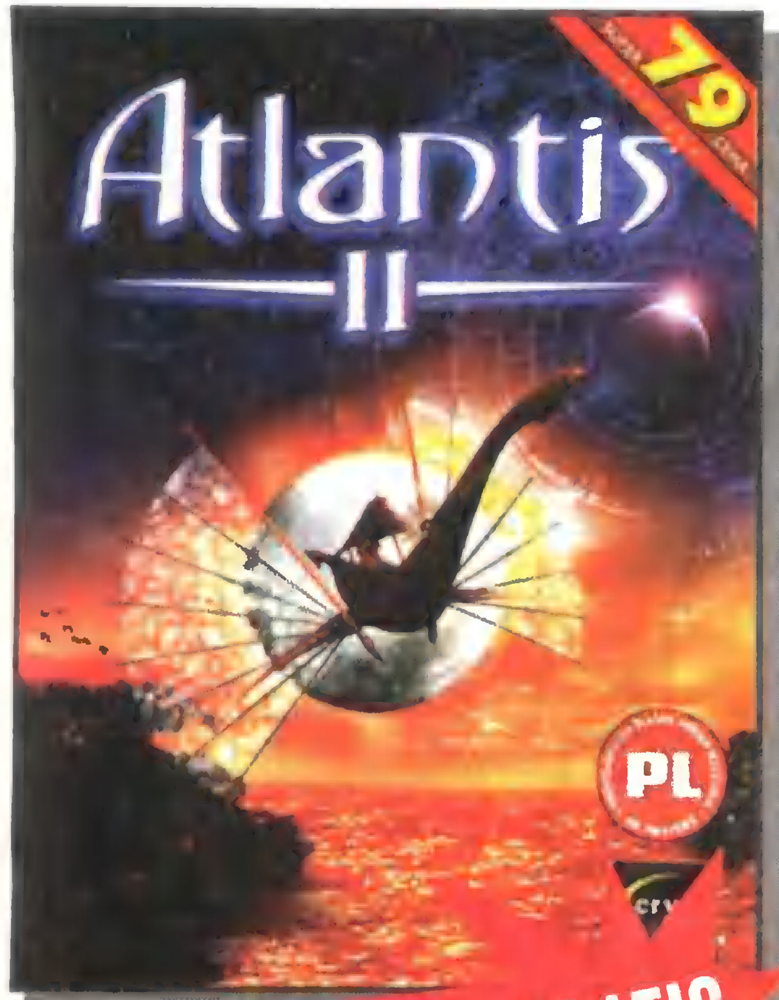
WYBIERZ GRĘ



TOMB RAIDER 4 — GRATIS



FINAL FANTASY VII — GRATIS



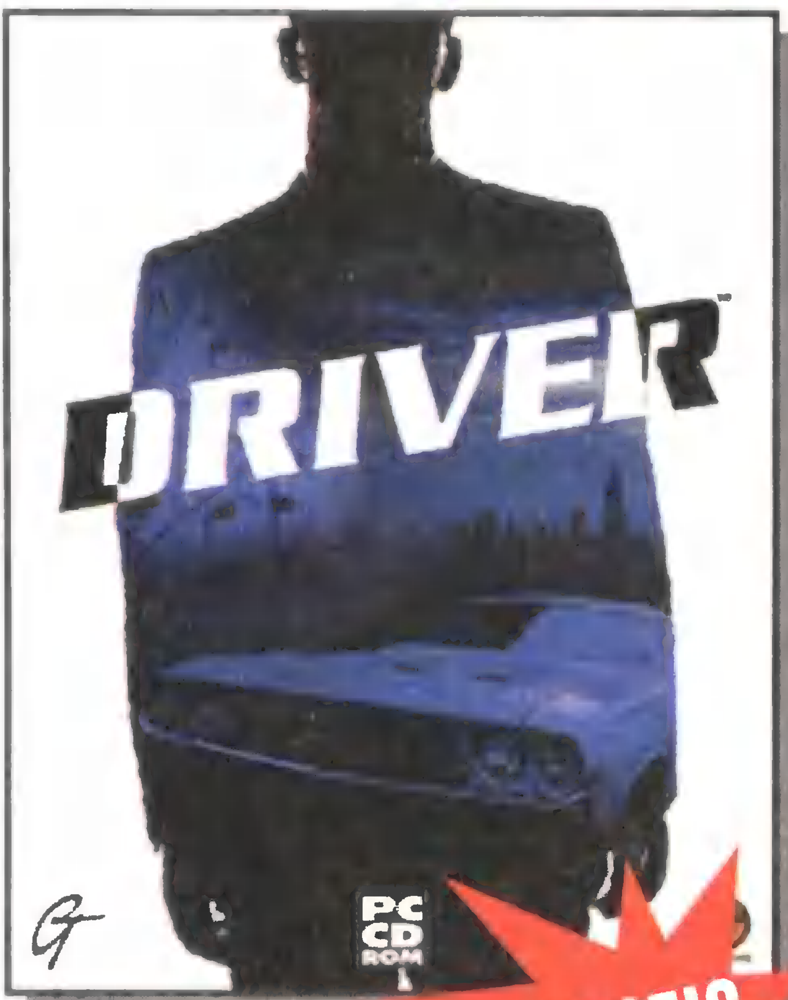
ATLANTIS II — GRATIS



TZAR — GRATIS



RAYMAN 2 — GRATIS



DRIVER — GRATIS

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 29.02.00

NIE PRZEGAP! GRA CZEKA NA CIEBIE!

pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający
ulica
kod .... miasto
na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PKO BP XII O/WARSZAWA
NR 10201127-314295-270-1
stempel
pobrano opłatę
zł
podpis przyjmującego

pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający
ulica
kod .... miasto
na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PKO BP XII O/WARSZAWA
NR 10201127-314295-270-1
stempel
pobrano opłatę
zł
podpis przyjmującego

pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający
ulica
kod .... miasto
na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PKO BP XII O/WARSZAWA
NR 10201127-314295-270-1
stempel
pobrano opłatę
zł
podpis przyjmującego

pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający
ulica
kod .... miasto
na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PKO BP XII O/WARSZAWA
NR 10201127-314295-270-1
stempel
pobrano opłatę
zł
podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

*Na zamieszczonym obok **blankiecie** należy wymienić zamawiane numery archiwalne, następnie zsumować zamieszczone poniżej kwoty i doliczyć 2 zł (opłatę za wysyłkę). Wpłaty, dokonujemy na poczcie lub w banku. Prosimy o czytelne wypełnienie blankietu! **Uwaga,** nie przyjmujemy zamówień telefonicznie. Okres realizacji 30 dni.*



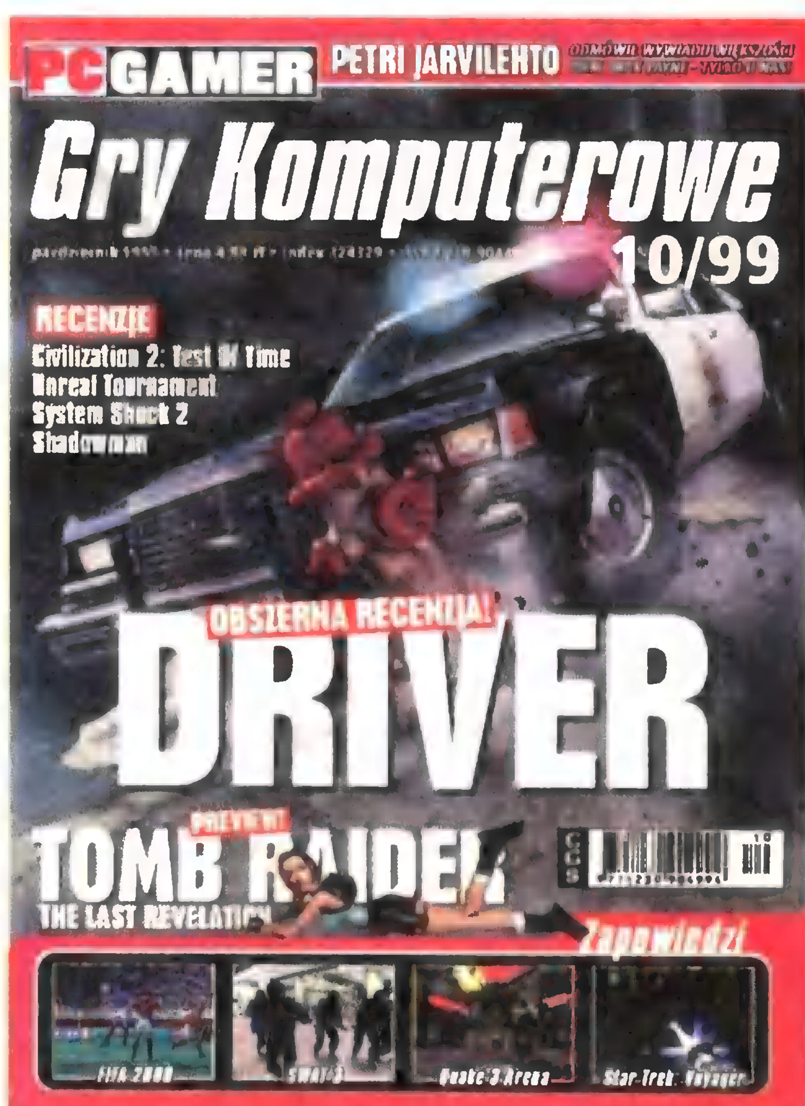
GK 1/00 **4.99 zł**
GK CD 1/00 **9.95 zł**



GK 12/99 **4.99 zł**
GK CD 12/99 **9.95 zł**



GK 11/99 **4.99 zł**
GK CD 11/99 **9.95 zł**



GK 10/99 **4.99 zł**
GK CD 10/99 **9.95 zł**



GK 9/99 **4.99 zł**
GK CD 9/99 **9.95 zł**



GK 8/99 **4.99 zł**
GK CD 8/99 **9.95 zł**

***PROMOCJA!** Zamawiając 2 lub więcej numerów płacisz mniej! Po 3 zł za edycję zwykłą i 5 za edycję CD. Koszty wysyłki bez zmian.*

---

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru ______ **marzec** ______ / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów + pełna gra 130.00
wybieram grę ______

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika
Gry Komputerowe
od numeru ______ marzec ______ / 2000
☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00
PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów + pełna gra 130.00
wybieram grę ______
WYSYŁKA GRATIS
☐ numery archiwalne ....
podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika
Gry Komputerowe
od numeru ______ marzec ______ / 2000
☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00
PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów + pełna gra 130.00
wybieram grę ______
WYSYŁKA GRATIS
☐ numery archiwalne ....
podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika
Gry Komputerowe
od numeru ______ marzec ______ / 2000
☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00
PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów + pełna gra 130.00
wybieram grę ______
WYSYŁKA GRATIS
☐ numery archiwalne ....
podpis zamawiającego

PASZCZURY d. WYWŁOKI

ODCINEK DZIEWIĄTY

Skoro to czytacie, to znaczy (że jesteście psychicznie chorzy - dop. Jagd52), że przeżyliśmy te wszystkie straszliwe rzeczy przełomu 99/00 r. Najśmieszniejsze jest to, że nowe tysiąclecie zaczyna się w nocy 2000/2001. Ale zarobili na frajerach teraz... no nie? HOT



Jagd52 z typową dla siebie wylewnością powitał Hota i Nju Jer. Corecta (po raz pierwszy na fotce - Madzia) tyż.

Na początek sprawa formalna: w ostatnich listach się trochę Jagdowi popierdzieliło (HOT YOU TOT!- Jagd). Napisał jakoby Paszczury były już wcześniej, a nie wie, co to Wywłoki. Za dużo pił JAGoDzianki na kościach (52%) - tak przy okazji wyjaśnił się jego pseudonim i nic nie dało przesączanie przez chleb. Otóż już tłumaczę. Dawno temu w GK była sobie rubryka WYWŁOKI, prowadził ją CeFeK. Ale się nie przykładał i rubryka umarła.

W kwietniu zeszłego roku podczas libacji alkoho... eee... na Targach w Poznaniu przekonałem Szefostwo o potrzebie reaktywowania tej rubryki. Zgodzili się i podpisali cyrograf, a że rano nic nie pamiętali... to już po ptakach. Tak więc powstały Paszczury (nazwa wzięta od określenia niewyjściowej kobiety - „jest paszczurna", nie ja to wymyśliłem, więc nie pytajcie mnie co znaczy, w każdym razie taka baba wygląda jak Jagd52). To tyle. Teraz napiszę, co się działo w redakcji pod koniec 1999 roku... Zaczęło się od redakcyjnej Wigilii. Dokładnego przebiegu nikt nie pamięta, bo każdy przeczytał po parę książek lub broszurek. Ja jednak pamiętam parę szczegółów, w końcu ktoś musiał ich wszystkich odwieść do domu furmanką z węglem (No co? Tylko takie pojazdy łatwo porwać, a poszkodowanemu? „A jak ktoś nam ukradnie naszą furę, to muszą nam oddać samolot! A na kiego nam samolot, a furę? Furę też!").

Naczelny pod wpływem chwili zaczął rozdawać prezenty, wszyscy dostali po równo: karton po pizzy i dema z GK. Zastępca (o którym nie mogę pisać) powstrzymał rozrzutność Szefa i za Cedeki potrącił wszystkim z pensji.

Jagd52 przyszedł z własną flaszką i bochnem chleba, niestety... Kiedy już kończył Niebieski Płyn, weszła jego Żona... i Jagd już na Wigilię nie wrócił... leży gdzieś w nieświęconej ziemi redakcyjnego ogródka...

Krzychoo pił i wyciskał pryszcze, jeden trafił Bartka w oko. Strat w ludziach nie było. Bartek strzelił raz i przebił Krzychoo'a na wylot. Szybka akcja Hota pozwoliła uniknąć zachlapania komputera flakami. Bartek na widok krwi zemdlał i przewrócił się do tyłu. Tak nieszczęśliwie, że grzmotnął na nóż w ręku Reseta, który zakradł się po wierszówkę (nóż, to tylko argument). Szybka akcja Hota pozwoliła uniknąć... ale Hot nie uniknął soczystego kopa w tyłek, krew tamował futrem naszej sekretarki. Notabene złamała sobie nogę, bo poślizgnęła się o tłuszcz z tyłka Hota.

Baron sączył dystyngowanie piwo i dopiero po chwili stwierdził, że gRoovy posmarował je klejem. Kiedy Baron walczył z puszką - od jej drugiej mańki gRoovy wlewał w niego piwo. Agnieszka, która po niego przyszła, musiała go nieść - w końcu wypił 230 ml browaru!

Piotres wypił naparstek rozwodnionego piwka i zaczął opowiadać, że dzwonił se z Anglii, ale kiedy zobaczył, że go nikt nie słucha, poszedł na plac Szembeka i zadzwonił do redakcji.

Szycha siłował się z Grubym na rękę. Właścicielowi ręki - Kajakashowi było wszystko jedno, bo spał. Kiedy już ją złamali zainteresowali się naszą korektorką Magdaleną pod hasłem „a kto mi w tekście poprawił kool na cool?". Parę lewych prostych i Magda otrzepując rękę przeszła koło zwłok Grubego, Kajakash spłynął (przez kanalizację). A Szycha? Wlazł na ścianę i udawał sosnę. Kiedy impreza osiągnęła już punkt zwrotny, wszystkie toalety były zajęte, podobnie trawniki w promieniu dwóch kilometrów. Potem już była faza domowa, każdy legł, gdzie mógł i twierdził, że „nie idzie nigdzie, bo jessss w ... domuuu...". Jak widać życie redaktora nie jest proste! Aby się utrzymać, trzeba duuuużo czytać!

Wasz Przemysław HOT Gorący
(pgoracy@cgs.com.pl)

P.S.1: Za miesiąc Sylwester w redakcji (ten tekst piszę jeszcze przed nim!) będzie śmiesznie, albo coś innego będzie...
P.S.2: Pozdrawiam stałego korespondenta mailowego Camela! Hej!
P.S.3: Pierwszą nagrodę mijającego roku dla redakcyjnych anal... (purystów językowych), specjalnie ufundowaną przez Magdalenę, wylosowaną przez sierotkę Jagda, otrzymuje - Hot!!! Alleluja.



Oto Królestwo Paszczurów i jego władca HOT na swoim tronie. Stąd właśnie rządzi...

PASZCZURY 2000

czyli My tu panie, ten tego, a kura niech 5 minut spokojnie poczeka...

KONKURSY

Witam jak zwykle bardzo miło i serdecznie. Dziś poruszę dość mało przyjemną sprawę – reklamacje. Każdy, kto zostanie zwycięzcą w danym konkursie i w terminie do trzech tygodni od ukazania się numeru nie otrzyma nagrody, proszony jest o telefon do redakcji. Wyjaśnimy wtedy sprawę. KRZYCHOO

ODPOWIEDZI

■ **Odpowiedzi na pytania z poprzedniego numeru:**

1. W najnowszej wersji gry „Rally Championship" w zaszczytną rolę pilota wcielił się sam Maciej Wisławski.
2. W grze „Omikron: The Nomad Soul" usłyszymy wokal Davida Bowie'go.

PYTANIA

■ **Pytania na ten miesiąc:**

1. Jak niegdyś nazywał się stały dział w naszym piśmie, który obecnie nosi nazwę „Paszczury"?
2. Ile rodzajów broni oddano do dyspozycji gracza w grze „Quake III Arena"?

Termin nadsyłania odpowiedzi upływa 15.02.

NAGRODY

■ **Nagrody:**

1. The Monkey Island Bounty Pack.
2. Fantastic Journey.
3. Delta Force 2.

ZWYCIĘZCY

■ **Oto zwycięzcy z numeru GK 12/99:**

Łukasz Szostak z Kielc
Paweł Sobór z Olsztyna
Dariusz Migacz z Krynicy

■ **Oto lista zwycięzców konkursu „System Shock 2":**

Gry „System Shock" wylosowali:

1. Karol Kościelski z Przygodzic
2. Tomasz Fułek z Bielawy
3. Łukasz Rybiński z Repki
4. Andrzej Zagórski z Poznania
5. Bogumił Kułakowski z Sokółka

Nagrody niespodzianki otrzymują:

1. Michał Muszyński z Gdyni
2. Piotr Gasperowicz z Olsztyna
3. Katarzyna Sowińska z Warszawy

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na:

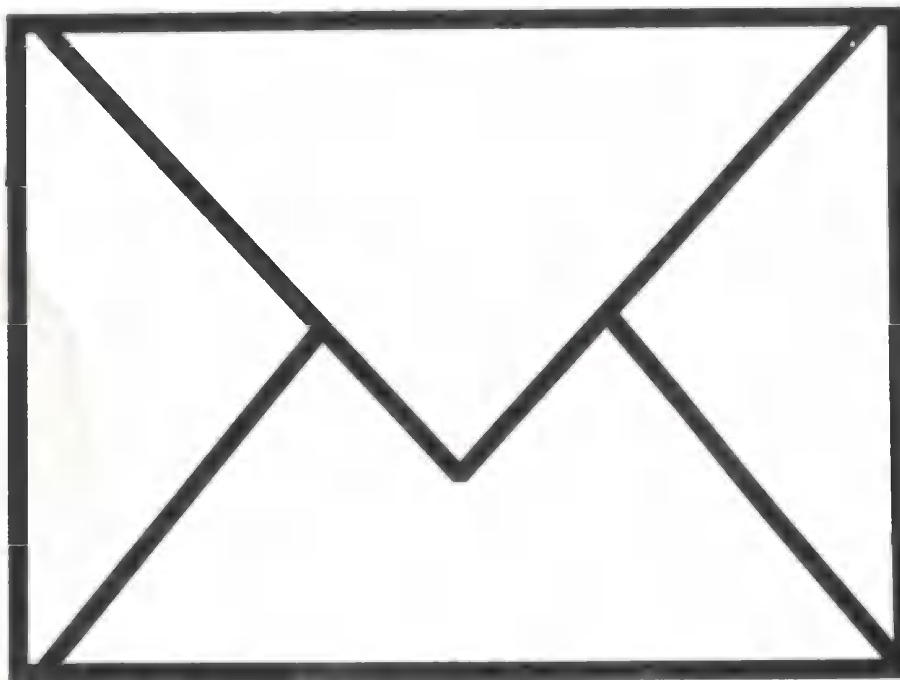
GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

GK



KONKURS GK 2/2000

LISTY



Witam Serdecznie Wszystkich Skomputeryzowanych! Ponieważ od ostatniego naszego spotkania upłynęło nieco czasu, dam Wam sekundę dla złapania oddechu po sylwestrowych szaleństwach.... pomogło? JAGD52



Był to kant stulecia. Bolało?

SKRÓTY

„Więcej JAGD—a, mniej Hota!"
To niemożliwe. Jagd i tak już waży 110 kg (Maleństwo na więcej nie pozwoli), a Hot chudnąć nie zamierza — kapitalizm mu służy.

„Właśnie się waham, co kupić: peceta czy konsolkę?"
Zły adres. Arcyobiektywna odpowiedź ekipy GK brzmi — relaxy lub juniorki.

„Do tego, kto to otworzy (i lepiej żeby nie był to Jagd)..."
Taak... stałem za jego plerami. To nie przejdzie... Adres zapisałem.

„Dajecie za mało cheatów i tipsiorów!!!"
Właśnie zdekapitowaliśmy Krzycha... Po przyszyciu obciętego organu obiecał poprawę.

„Nie dostałem pod choinkę ŻADNEJ GRY. Starzy mają przechlapane"
Spróbuj złapać coś dla Klapsomaniaka, a nagrodę masz jak w banku.

Nasz redakcyjny Sylwek (nie mylić z Hotem) minął w przyjacielskiej atmosferze. Po pierwsze — okazało się, że Kayackash posiada doskonały, wręcz psi węch i potrafi wyniuchać zeszłoroczne zapasy Naczalstwa, których oficjalnie „nie było". Po drugie, wreszcie przebił się do nas Listonosz z nową porcją papierowego szaleństwa od Was, a zobaczywszy staranne przygotowania, wsparł nasze szeregi nieograniczonymi możliwościami Poczty Polskiej.

Po trzecie — Hot wreszcie przestał obłapiać wszystkie dwunożne i zaczął pilnie poszukiwać musztardówek, a gdy w ręce wpadł mu słoik po kiszonej kapuście doszedł do wniosku, że znalazł naczynie godne swej postury. W końcowym efekcie tylko nasz wiecznie niezmordowany RedNacz zdołał wyjść z noworocznego party o czasie i nie przypominał swoim ubraniem spotkania Louis—Gołota. Cała reszta towarzycha spoczęła w magazynie na zeszłorocznych archiwach i tym tylko należy tłumaczyć nieświeżość oddechów i marne, zeszłoroczne dowcipasy. Amen!

PS. Nie wiem co zrobi Hot i jak ujmie ten temat, ale każdy wie, że Hot to oszczerca, bo każdy pismak to oszczerca.

■ „Gratuluję „stówki"!!! Wreszcie było co wziąć w rękę! Nie wierzyłem, gdy kioskarka (straszna poczwara) podała mi moje UKOCHANE PISMO".

Paweł z Kielc

■ „NO, wreszcie!!! Jeszcze tylko rozkładany plakacik i po prostu rzucę dla Was swoją pannę! Tak trzymać!".

Radek z Warszawy

To tylko mały wierzchołek góry listów i maili, jaka się na nas zwaliła po wydaniu ostatniego numeru. Za wszystkie składamy serdeczne „Hot — zapłać!". Cała re(a)dakcja silnie walczyła o taką formę numeru otwierającego Nową Erę, i... udało się! Jak zapewne zauważyliście podskoczyła też cena, ale tego nie dało się ominąć z wielu od nas niezależnych względów. Mamy nadzieję, że w nowym tysiącleciu GK spełni Wasze wszystkie marzenia, ale... piszcie do nas! Tylko Wasze głosy pomogą nam lepiej spełniać swoje zadanie. Część tej odpowiedzialności spoczywa i na Was.

Ach, i jeszcze jedno (to przez ten brom, który nam serwuje korektorka, mam takie dziury w pamięci). Sprawa materiałów do działu KLAPS. Wiem, że nie wszyscy dysponują siecią, i do tych mam cichą prośbeńkę - podsyłajcie śmiało z takim trudem upolowane screeny na dyskietkach wprost na adres redakcji z dopiskiem KLAPS. Na pewno trafią w moje ręce! Pozostałym przypominam, że wciąż działa mój namiar e-mailowy: **rwawrzyniak @cgs.com.pl**. Obrazki powinny być w formacie JPEG, najlepiej w rozdziałce 800x600. Gry czekają na szczęśliwców!

W związku z wejściem w nowe tysiąclecie nasza brygada powiększa swe szeregi. Jeśli czujecie, że rozpiera Was wena twórcza — piszcie do nas. Czekamy na chętnych, godnych wstąpienia w szeregi Zakonu Giercowników.

KONKURS KLAPS

Dziś serdeczne dzięki składamy naszym przyjaciołom z Optimusa, którzy postanowili zasponsorować nagrody w tej edycji Klapsa. Pojadą one do Bartka z Pyrzyc i Edyty z Marek pod Warszawą. Gratulujemy! I czekamy na więcej.

Fundator nagród: **WYDAWNICTWO PLAY IT tel. (0-18) 44 40 560**

PLAY it



Judasz z podczerwienią? A może termowizja.

PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**

NA WESOŁO

Witam w Nowy Roku, a jednak, kurde, przeżyliśmy. No to dalej tera do czytania dowcipów, dziś solidna porcja od jednego gościa... Heja!

Wasz HOT





Dowcipy nadesłał „Skąpiec" Malesa z Radzymina.

■ Żona do męża:
- Kochanie, jakie lubisz kobiety, ładne czy inteligentne?
- Ani jedne, ani drugie, tylko ty mi się podobasz!

■ - No i co mówiła wychowawczyni o postępach naszego Kazia?
- „Co mówiła?", „Co mówiła?". To jesteś cała ty, wysłałaś mnie na wywiadówkę i nawet nie powiedziałaś do której szkoły chodzi nasz syn...

■ - Czy pani mąż też co wieczór wychodzi na spacer dla zdrowia?
- Nie, mój pije w domu.

■ Żona pokazuje mężowi magazyn mody z najnowszymi kolekcjami i mówi:
- Chciałabym mieć takie futro...
Na co mąż zza gazety:
- To żryj Whiskas.

■ Pewna pani chciała się przypodobać mężowi, więc poszła do fryzjera i „strzeliła" sobie ekstra fryz. Przychodzi do domu, a mąż nic - czyta gazetę, nawet nie spostrzegł jakiejkolwiek zmiany... Następnego dnia myśli: „Trzeba sobie zrobić porządny makijaż, to na pewno zauważy!" Tak też zrobiła. Przychodzi do domu, a mąż nic. Facetka na trzeci dzień poszła kupić seksowną, prześwitującą, króciutką sukieneczkę z ogromnym dekoltem. W domu ją założyła, do tego bardzo wysokie szpilki, ale mąż nic, dalej nie widzi. Więc sobie myśli: „On mnie w ogóle nie zauważa, jutro założę sobie maskę przeciwgazową". Nazajutrz siedzą sobie przy obiadku. Mąż spogląda znad gazety, patrzy, patrzy i mówi:
- A coś ty sobie kurna, brwi zgoliła?!?

■ W kuchni u Kowalskich zepsuł się kran. Żona prosi Kowalskiego, żeby naprawił.
- A co to ja, hydraulik jestem? - wzrusza ramionami Kowalski.
Następnego dnia wraca z pracy, patrzy, kran naprawiony.
- Kto naprawił kran? - pyta żony.
- Poprosiłam sąsiada i naprawił.
- I nic za to nie chciał?
- A chciał, chciał! Powiedział, żebym się z nim przespała albo żebym mu zaśpiewała.
- No i co mu zaśpiewałaś?
- A co to ja, śpiewaczka jestem?

■ Jeśli mąż wysiada, żeby otworzyć drzwiczki od samochodu swojej żonie, to są dwie możliwości:
1. albo to jest nowy samochód,
2. albo to jest nowa żona.

■ - Macie widzenie - mówi strażnik więzienny do Masztalskiego - Żona przyszła was odwiedzić.
- O rany! Powiedzcie jej, że mnie nie ma.

■ - Co ty robisz w łóżku z tym Cyganem?! - wrzeszczy mąż.
- A bo widzisz, on prosił, aby mu dać coś zdartego po mężu.

■ - Wracasz do domu, zjadasz kolację i od razu rozkazujesz: „do łóżka!". A przecież najpierw trzeba porozmawiać o sztuce, o literaturze, o pięknie... - poucza żona męża.
Następnego dnia po kolacji mąż pyta:
- Słuchaj, czy czytałaś Rembranta?
- Nie...
- No to do łóżka!

■ Podchodzi pijany facet do taksówki, patrzy na bagażnik i pyta się taksówkarza:
- Panie, zmieszczą się tam dwie flaszki żytniej?
- Zmieszczą się.
- A talerz bigosu?
- Pewnie.
- 5 piw?
- No jasne.
- A torcik czekoladowy?
- Torcik się zmieści.
- Słoik śledzi?
- Wejdzie.
- A butelka szampana?
- Zmieści się.
- 15 kanapek?
- Też się zmieści.
- Otwieraj pan!
Taksówkarz otworzył bagażnik, a facet:
- Buuueee...

■ Wczesnym rankiem dzwoni telefon. Obudzony facet odbiera i słyszy:
- Klinika?
- Pomyłka, prywatne mieszkanie.
Za krótką chwilę ponownie telefon:
- Klinika?
- Nie do cholery! Prywatne mieszkanie!
- Ziutek, no co ty, kumpla nie poznajesz, tu Mietek. Pytam czy strzelimy sobie klinika z rana.

■ Idzie sobie facet po imprezie do domu, ale strasznie mu się chce kupę - nie wytrzymuje, przeskakuje przez pobliski płotek i robi to na co ma ochotę. Gdy jest już po wszystkim, odwraca się, by zobaczyć jak mu poszło. Zdziwiony stwierdza, że kupy nie ma. Dokładnie obmacuje całe miejsce - kupy nie ma. „Delirium czy co?" - pomyślał i poszedł do domu. Następnego dnia, gdy przechodził obok miejsca intrygującego zdarzenia, nie wytrzymał, przeskoczył przez płotek i zaczął szukać zaginionej kupy. Wtem z domu wychodzi właściciel:
- Panie! Czego pan tu szuka?!
- Aaa, bo mi się tu gdzieś długopis zgubił.
- A już myślałem... Bo wczoraj jakiś dupek nasrał mi na żółwia.

■ Pijany Kowalski idzie przez park. Nagle zatacza się i wpada na drzewo.
- Przepraszam pana bardzo...
Idzie dalej i po chwili znowu zderza się z drzewem.
- Najmocniej pana przepraszam...
Zdarza się to jeszcze kilka razy. W końcu zirytowany i porządnie poobijany siada na ławce i mówi:
- Poczekam, aż ta hołota przejdzie...

NAGRODY UFUNDOWANE PRZEZ FIRMĘ IPS OTRZYMUJĄ:
- „Skąpiec"
- Marek Bruź

ODKRYJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT
GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

Co zyskasz czytając Computer Arts?

- Dowiesz się w jaki sposób od strony graficznej tworzone są najpopularniejsze gry komputerowe!
- Poznasz sposoby realizacji najwspanialszych efektów specjalnych wykorzystanych w mega produkcjach Hollywoodu – Star Wars Episode 1, Matrix, Mumia...
- Nauczysz się korzystać z najpopularniejszych programów graficznych, dzięki specjalnym kursom i warsztatom zamieszczonym w piśmie.

Jeśli chcesz być lepszy od innych, czytaj Computer Arts. *Każdy numer zawiera krążek CD dual format PC/Mac na którym znajdziesz elementy graficzne do samodzielnych ćwiczeń, fantastyczne galerie dzieł stworzonych przez światowej sławy grafików komputerowych, niesamowite, komputerowo renderowane filmy, dziesiątki przydatnych programów do grafiki.*



UWAGA! PROMOCJA!

Możesz otrzymać komplet promocyjny pięciu kolejnych numerów pisma 1-5/99 w cenie 50,00 zł lub nabyć pojedynczo dowolny numer w cenie 15,00 zł/egz.

Aby zamówić pisma należy zwykłym przekazem pocztowym nadać pieniądze na adres:
Computer Arts, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję należy podać tytuł zamawianego pisma i zamawiane numery.

„Computer Arts Polska Edycja" jest odpowiednikiem najpopularniejszego w Wielkiej Brytanii magazynu o grafice komputerowej.